昭和61年9月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻第9号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

SEPTEMBER 1986



マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌



定価 ¥380

46機種のパソコン用ソフト70本一挙掲載

大好評連載

ファミコンでオリジナルゲームを作ろう!!
「ゲームに当たり判定を付けてみよう!

ゲームBASIC講座[いよいよゲームができあがったぞ]

入門マシン語講座[演算命令を使いこなそう!]

注目連載 ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション
セガ♫カルテット ©セガ・エンタープライゼス

特別企画 キミのパソコンをパワーアップしよう
シャープ「X1シリーズ」の巻

BM-Jr./LII2 TOSHI'S BALL
BM-LIII/MK5 BATTLEイーグル/アメルの砦
C1/ファミコン りょうちゃんの冒険/怒/EXCALIBUR
FM-7/77 GB-100/UNICURN
FP1000/1100 ベルヌーイの定理
JR-100 Bloody Field/移植版CARRYING FRUITS
JR-200 RUN/CONWOR
M5 BLOCK/JELNUSS
MSX BOMB MELON/DUNGEON/IT'S BAD
MZ-1200/700 CRAZY FIGHTER
MZ-700/1500 移植版PAD GAME/Break Block
MZ-1500 SHARPを救え!!2
MZ-80B/2500 3-D MZ MAZE
MZ-2000/2200/2500 ROUND BOX
MZ-2200/2500 「J」
MZ-2500 REFLECTION BALLII
PASOPIA(T)/5 FIGHTING TRADITION
PASOPIA7 MAZI
PC-6001/mkII/6601/SR うてー!!/REVERS PANEL
PC-6001mkII/6601/SR スクラッチ
PC-6001mkIISR/6601SR MARICO SISTERS
PC-8001/mkII/SR 花火をあげるのも楽じゃない/ビッケは海の子バイキング
PC-8001mkII/SR とまとを食べる
PC-8001mkIISR スペースシューティング
PC-8801/mkII/SR/FR/MR サイコロ・ゲーム
PC-8801mkIISR/FR/MR DUNGEON OF VELIEL
PC-9801/E/F MAGNET HOLE
S1 THE KNIGHT OF THE LIGHT
SC-3000 マネーパニック/SODOM
X1/C/D/F/ターボ/II がんばれBANNYちゃん/FROGSTEP JUMP
PB-100 Mini-FLYER/DX.SOCCER
PC-1245/51 VOLLEY BALL GAME
PC-1500 Search a key
PC-2001 BATTLE SHIP

ランダム・コーナー
MSX Kimcoのぶっちぎりテクニック考
PC-8801mkIISR/FR/MR ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム―カルテット―

実用プログラム・コーナー
PC-8801/mkII/SR/FR/MR TINYワープロ

サラマンダ ©コナミ
沙羅曼蛇

ザ・リターン・オブ・イシター徹底解析パートI/沙羅曼蛇大紹介(サラマンダ)

●FC版ワルキューレの冒険●チャレンジAVG:1000年王国

SHARP

最前線へ躍

画面は、チャンピオンプロレス（マイクロネット）/ウィザードリィー（サーテック）/メルヘンヴェール（システムサコム）/リザード（クリスタルソフト）/ブラックオニキス（BPS）/カレイドスコープ（ホット・ビィ）/キングフラッピー（デービーソフト）/ゼビウス（©ナムコ・電波新聞社）/テグザー（ゲームアーツ）/蒼き狼と白き牝鹿（光栄）ハイドライド（キャリーラボ）/夢幻の心臓（クリスタルソフト）

先進のハード&ソフトで、遊び心も加速する。

ようこそ、チャレンジングステージへ。パソコン最前線へ躍り出たスーパーMZが、キミのアクティブな挑戦に応える。使いこなせばもう最先端のマニアです。

●通信機能つきデータベースソフト「テレホンソフト」標準装備●640×400ドット（標準で4色、最大16色）の高精細度、256色同時表示（320×200ドットモード）のきわだつカラー表現、圧倒的なスピードの瞬速グラフィックス●音声やナレーションを入れた個性あるソフトづくりにボイスレコーダ搭載●楽器音もつくれるFM音源採用●JIS第1/第2水準漢字ROM標準装備



Super MZ

8ビットパーソナルコンピュータMZ-2500シリーズ

Model 20（MZ-2511・640KB3.5″FD1基付）標準価格168,000円
Model 30（MZ-2521・640KB3.5″FD2基付）標準価格198,000円

●写真の14型カラーディスプレイ
MZ-1D22標準価格108,000円は別売です。
本体装着のカセットテープは撮影用で、付属品・市販品ではありません。

り出た、スーパーMZ。

ハードの先端性に応えて第一線のソフトが勢揃い。ゲームも実務も、どんどんひろがるアプリケーション環境。

ソフト名	標準価格	会社名
ゲーム		
ペンギンくんWARS	6,800円	アスキー
DANGER BOX	5,800円	ウスヰ
五目並べ	4,800円	
棋太平	7,000円	SPS
大脱走	6,800円	キャリーラボ
F2グランプリ	6,800円	
ハイドライド(MZ-2000用)	T 4,800円	
夢幻の心臓	8,800円	クリスタルソフト
リザード	6,800円	
テグザー	6,800円	ゲームアーツ
信長の野望	7,800円	光栄
蒼き狼と白き牝鹿	8,800円	
NOBO	6,800円	コムパック
ザ・コックピット	6,800円	
トリトーン	6,800円	ザインソフト
ウィザードリィ	9,800円	サーテック(フォアチューン)
メルヘンヴェールI	7,900円	システムサコム
プロフェッショナル麻雀	6,800円	シャノアール
コズミックソルジャー	8,800円	工画堂スタジオ
道化師殺人事件	7,800円	シンキングラビット
ロードランナー	6,800円	ソフトプロ
探険隊第二弾	7,800円	データーウエスト
キングフラッピー	6,800円	デービーソフト
マカダム	6,800円	
オービットIII	6,900円	テクノソフト
ゼビウス	6,800円	電波新聞社
ゼビウス(JOYSTICK付)	8,800円	
マッピー	6,800円	
ドルアーガの塔	6,800円	
エキサイトバイク	6,800円	ハドソン
バルーンファイト	6,800円	
地獄の練習問題	6,800円	ハミングバードソフト
ブラックオニキス	7,800円	BPS
カレイドスコープ(7万光年の胞子たち)	9,800円	ホット・ビィ
バックトゥ・ザ・フューチャー	6,800円	ポニー
はーりぃふぉっくす	7,800円	マイクロキャビン
英雄伝説サーガ	9,800円	
チャンピオンプロレススペシャル	T 4,800円	マイクロネット
フリッキー	T 4,800円	
RIGLAS	6,800円	ランダムハウス

ソフト名	標準価格	会社名
ワープロ		
ユーカラK2+ターボキット	28,000円	東海クリエイト
ユーカラK2	18,000円	
K2ターボキット	14,000円	
Noe WORD Super	28,000円	新電子システム
PEACH TEXT※	29,800円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
グラフィックツール		
ぱれっと	18,000円	ダイナウェア
表計算型簡易ソフト		
MULTIPLAN™	40,000円	アスキー
パーソナルビジレス	28,000円	OAテック
ビジレス	48,000円	
Hu-CAL日本語	45,000円	ハドソン
SUPER CALC2※	29,800円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
実務系ソフト		
株価チャートディスプレイ「チャート君II」	9,800円	ウスヰ
UK-TURBO財務管理システム	48,000円	ウラカワ電器店
実戦/仕入管理	23,000円	近畿コンピュータサービス
実戦/在庫管理	21,000円	
トップマネジメント	19,800円	光栄
万能顧客管理カードバンク3	68,000円	コンピュータシティ
万能販売仕入明細在庫管理ガッツハンバイ	149,000円	
販売在庫管理システム「本格派」	128,000円	TCRインターナショナル
顧客リスト	22,000円	日基工業
株価分析システム	150,000円	マイクロポート
スーパー財務/テレビ元帳	128,000円	ラウンドシステム研究所
開発ツール		
Small-C/Small-Macパッケージ※	12,800円	コムパック
File Utility(UT-25F)	6,800円	テレシステムズ
スーパー修理屋さん	12,000円	ブルースカイ
H.S-コントローラー	9,600円	
TURBO PASCAL V3.0※	29,800円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
FORMS 2※	60,000円	
CIS COBOL※	220,000円	
C BASIC※	37,500円	
SUPER BASIC98コンバータ	6,800円	ロータス

●標準価格中のT表示はカセット版。●MULTIPLANは米国マイクロソフト社の登録商標です。※ご使用にあたっては、P-CP/Mが必要です。●上表のソフトは一例です。詳しくはソフトカタログをご参照ください。

ホストソフトもアクセスソフトも、パソコン通信にもバッチリ対応

TOWN BBS(ホストソフト)	29,800円	シスポート Tel.07746(3)1131
テレホンソフト(標準装備)	各種ネットワークにアクセスできるターミナル機能やデータ通信機能に加え、登録件数最大4000件の本格的なデータベース機能を装備。音声通信にも対応しています。	

※テレホンソフトの通信機能を利用するためには、別売のモデムホンまたはモデムユニットが必要です。
また音声通信にはモデムホンの他に別売のボイスコミュニケーションインターフェイスが必要です。

モデムホン	モデムユニット★
MZ-1X19 標準価格98,000円	MZ-1X22 標準価格21,800円

★MZ-1X22をMZ-2500でご使用の場合、接続ケーブルCE-501L(標準価格7,800円)が必要です。

キミの街にもパソコン通信基地ができた!!

いまMZ-2500システムを使用した、ホスト局が全国120拠点で開設いたします。

シャープ株式会社
本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表) ●お問い合わせは…本社内 国内情報システム営業本部まで

MZ-2500
資料請求券
ベーマガ・9月

快走、ハイ・ポテ

時代に応えた3つの能力で、



X1 パソコンテレビ turbo II

パーソナルコンピュータ＋キーボード	CZ-856C(E)オフィスグレー(B)ブラック……	標準価格178,000円
15型カラーディスプレイテレビ	CZ-855D(E)オフィスグレー(B)ブラック……	標準価格119,800円

●使いやすさと高度な能力で好評の漢字BASIC搭載●漢字1000文字表示などレベルの高い表現が可能、640×400ドットフルカラーの高速・高密度グラフィックス●ビデオをつなぐだけでスーパーインポーズ録画ができるデジタルテロッパ 機能内蔵●JIS第1水準漢字ROM標準実装●5インチミニフロッピーディスクドライブ2基内蔵●マウス、RS-232Cなど充実のユーザーインターフェイス●豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計

ソシャル"ターボ"。

鮮やかなパソコンシーンを創造。

日本語処理

文章もプログラムもラクラク作成

日本語百科 **WORD POWER** ワードパワー

文章づくりの発想から表現まで、さまざまな角度から日本語をサポートする先進の日本語システムです。一般熟語はもちろん、人名・地名・類語・同義語・同音異義語、さらに四文字成句、故事・ことわざ、手紙の慣用表現など、収録語数は約9万語。しかもそれらが自在に文章にとり込めます。たとえば、心ならずも断り状を書く場合など、"お力になれなくて、都合がつきかね、せっかくのお話、不本意…"、次々とでてきて活用自在、表現多彩に応えてくれます。

ターボ博士 **LEXICON** レキシコン

ターボの優れた日本語処理能力をBASICに活かした独自の応用機能です。日本語によるコマンドの検索や意味・用法の確認、さらにプログラムへのとり込みといったことだけでなく、マニュアルのかわりとして楽しく簡単にBASICが覚えられ応用できる便利なツール。初めての人にはもちろん、上級者にも充分活用いただける、いわば強力なヘルプ機能です。

画像処理

テレビ・ビデオの映像をC.G.に活かす

テレビはもちろん、ビデオやビデオディスク、ビデオカメラからの映像を、瞬時に静止画像としてとり込める——高速画像入力装置「カラーイメージボード」(別売)を使えば、興奮のビジュアルシーンがターボで自在に駆使できます。画像は拡大・縮小・切り抜き・輪郭描出など修正・加工も自在。また16画面・4画面ストロボアクション効果やカラー反転表示も楽しめます。絵筆をキーボードやマウスに置きかえれば、ブラウン管はもうキャンバス気分。アート心も一気に加速します。美しく印刷できるカラープリンタも用意しました。

■カラーイメージボードCZ-8BV1　標準価格39,800円
(画像処理ソフト カラーイメージツール同梱、X1/X1 turboシリーズ用)



■24ドット熱転写カラー漢字プリンタCZ-8PC1 標準価格69,800円
(X1/X1 turboシリーズ用)

通信対応

多彩なツールで手軽なパソコン通信

話題のネットワークにアクセスしたり、データ通信(漢字対応)がスピーディに楽しめる「turboターミナル」※をはじめ、モデムボードの付いた通信ソフト「モデムターミナル」※や通信ソフト(2D・5"FD版)を同梱した「モデムユニット」※、



さらにお手持ちのターボやターボIIをホストシステムとしてホスト局が運営できる「コスモステーション」※など、多彩な通信ツールでパソコン通信が手軽に。ターボの優れた通信環境がコミュニケーションの輪をどんどん拡げます。

※いずれも別売です。



モデムユニット

■モデムユニット　CZ-8TM1　標準価格29,800円
(通信ソフト・RS-232Cケーブル同梱、X1/X1 turboシリーズ用)

■turboターミナル　CZ-131SF　標準価格 8,800円
(2D・5"FD版、X1 turboシリーズ用)

■モデムターミナル　CZ-133SF　標準価格25,800円
(モデムボード付、2D・5"FD版、X1/X1 turboシリーズ用)

■コスモステーション　CZ-136SF　標準価格 9,800円
(2D・5"FD版、X1 turboシリーズ用)

★多彩なシンセサイザーサウンドが楽しめるFM音源も新発売!!
ステレオタイプFM音源ボードCZ-8BS1 標準価格23,800円(スピーカー〈2本一組〉・ミュージックツール〈2D・5"FD版〉同梱、X1/ X1turboシリーズ用)

X1"ターボネットワーク"キャンペーン推進中!!

シャープは、全国のディーラーへ向けて、X1ターボ/ターボIIをホストシステムとしたパソコン通信ホスト局開設推進のキャンペーンを実施中。まもなく、あなたの街でBBSや電子メールが楽しめる……。お手持ちのパソコンならほとんどの機種でアクセスOK。

X1シリーズ活用情報誌「それゆけ!X1」

■年間購読申し込み方法:郵便振替にて最寄りの郵便局窓口から下記口座へお申し込みください。●口座番号 東京0-127451 ●加入者名 エーゼットビジコム㈱それ行け!X1編集部 ●金額2,640円(送料はお客様ご負担となります。)※偶数月末日で〆切り、次号よりのお届けとなります。(8月末日までにお申し込みの場合、10月発行の13号よりお送りします。)

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) 電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表) またはシャープエンジニアリング㈱ 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)へ

資料請求券
X1 turbo II
ベーマガ
9係

SHARP

狙いすまして・



最高得点も、必勝プロセスもビデオに録れる、初のマルチビジュアル端子搭載。

いまゲームハンティングが最高に面白い

難攻不落のシューティングゲームや難解なパズルアクションゲームなど、プレイしながらその過程をそのまま鮮明に録画。後で再生すれば、攻略法もじっくり研究できるし、隠れキャラクターやウラ技も確認できる……。ベストスコアの達成や、最終面をクリアした決定的瞬間もバッチリ残せます。ゲームに熱中できるジョイカードも標準装備。もちろん、コンピュータ画像をビデオのタイトルづくりに活かしたり、ビデオ入力端子付カラーテレビをディスプレイとして使用でき、いよいよ遊び心も加速する———。

先進機能にもうれしい対応

テレビやビデオなどの映像をもとに、イメージ豊かなC.G.が手軽に創れるカラーイメージボード、※1自然に近いシンセサイザーサウンドが楽しめるステレオタイプのFM音源、※2さらに話題のネットワークにアクセスしたり、仲間同士でデータやメッセージ交換ができるパソコン通信※3にもうれしい対応。X1Gならシステムアップ自在、キミに合わせて成長するぞ———。

※1 カラーイメージボードCZ-8BV1 標準価格39,800円、さらに24ドット熱転写カラー漢字プリンタCZ-8PC1 標準価格69,800円と組めば鮮やかに印刷できます。※2 ステレオタイプFM音源ボードCZ-8BS1 標準価格23,800円(スピーカ〈2本1組〉標準装備・ミュージックツール〈2D・5″FD版〉同梱)※3 モデムユニットCZ-8TM1 標準価格29,800円(通信ソフト〈2D・5″FD版〉・RS-232Cケーブル同梱)いずれも別売です。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは………シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) 電子機器事業本部テレビ事業部

NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこむための耳より情報。

今月のテーマは「MRの魅力研究」

今回は、ビギナーからエキスパートまで、
使い方自由型パソコンPC-8801mkⅡMRの魅力研究です。
さぁ、一緒に楽しんでみようよ。

もう、おなじみの、不動のベストセラー機PC-8800シリーズ。その中でもとりわけ魅力たっぷりのパソコンといえば、PC-8801mkⅡMRです。使いやすさと抜群の機能を備えた、8ビットの最新鋭機はなんといっても、僕らパソコン大好き人間の人気者なんだ。パーソナルユースの世界がグンと広がる。活用範囲もドンと広がることうけあいだ。

●1Mバイト5インチFDD2台内蔵だから、大容量の辞書が使え、漢字変換もラクラク。

下の表を見てもらうと一目瞭然。PC-8801mkⅡMRは、これまで僕らが使っていた320Kバイトタイプと比べてみると、約3倍のディスク容量をもつ、1Mバイトタイプの5インチFDD(320Kバイトタイプの読み取り／書き込み可能)を2台内蔵。さすがの実力で、大量のデータ処理なんかもラクラクこなしてしまうし、市販の日本語ワープロソフトなどの辞書も大容量のものが使えるから高度な漢字変換も簡単にやってのける。文書登録数たくさん、高機能ソフトも活用できる、これはもううれしい実力ですね。

日本語ワープロ「JET-8801AMR」の場合
㈱キャリー・ラボ 096(363)0211

	1Mバイトタイプ 2HD(JET-8801AMR)	320Kバイトタイプ 2D(JET-8801A)
辞書	約80,000語	約35,000語
登録文書数	192文書	64文書
登録可能外字数	192文字	192文字

データベース「日本語MY CARD 88MR」の場合
㈱アバロン 03(476)0187

	1Mバイトタイプ 2HD(日本語MY CARD 88MR)	320Kバイトタイプ 2D(日本語MY CARD)
辞書	約40,000語	約20,000語
ユーザ登録辞書	約30,000語	約 1,500語

※1Mバイトタイプのものは、320Kバイトタイプのものに比べてデータの検索時間を短縮(最大6倍、平均2倍程度に高速化)

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

日本語ワープロ「ユーカラK2」の場合 ㈱東海クリエイト 03(456)4610		
	1Mバイトタイプ 2HD(ユーカラK2)	320Kバイトタイプ 2D(ユーカラK2)
辞書	約73,000語	約44,000語
短文登録	約23,000語	約 900語
1文書最大	A4 83ページ	A4 10ページ
登録文書数	118文書	37文書
登録可能外字数	8,000字	2,500字

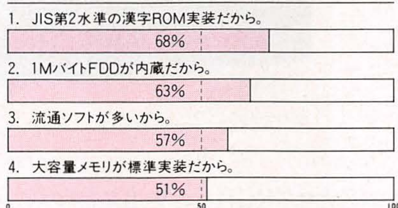
●192Kバイトのメインメモリが、実質処理スピードをアップ。
パソコン大好き人間の僕らだって、時にはイライラしたり、ソワソワしたりすることだってあるワケだよね。その原因のひとつに、データ探し、調べの待ち時間の長いことが決まってあげられるんだ。PC-8801mkⅡMRは、ウレシイことにそのイライラ、ソワソワ時間をグーンと短縮してくれるから、ディスプレイの前でのにらめっこはサヨナラできる。つまり主記憶容量が3倍にスケールアップした、ハイポテンシャル機といえそうだ。

●JIS第2水準までカバーする漢字ROMで、人名・地名などの表示がさらに簡単。
「いまの若い者は…」なんて台詞をよく耳にしやしないか。事実、漢字のニガテな若者が増えているらしい。みんなは大丈夫かな。マズイな、と感じたらPC-8801mkⅡMRでレッツ・スタディ！JIS第1水準・第2水準漢字ROMを標準実装しているから、歴史の教科書に出てきた難しい人名も、耳慣れない地名も即、漢字で表示してくれるのだ。課題のレポート作成や、年賀状の住所録作りも漢字を知っててソンはしないのだよ。さ、いまのうちみんなに内緒でパソコンをマスターして、仲間達に差をつけようね。

第1水準のみの場合	第2水準を使用した場合
ハレーすい星	ハレー彗星
コーヒー	珈琲
牛どん	牛丼
夏目そう石	夏目漱石
支こつ湖	支笏湖
き帳面	几帳面
みこ	巫女

●君達ユーザに認められた、PC-8801mkⅡMRの魅力。
パソコン大好き人間たちに、PC-8801mkⅡMRの好きなワケ、魅力の個所をアンケートにして聞いてみた。その結果は、ひと言でいってしまうと高機能・対応ソフトの豊富さ、に尽きるみたい。というワケで、なにやらパソコンとコミュニケーションしたくなるね。

PC-8801mkⅡMR 機種選定理由　(複数回答　NEC調べ)



●こんなにソフトが充実しているから面白い。PC-8801mkⅡMR。
ねえ君達は知ってたかな。PC-8800シリーズに対応しているソフトは、ワープロ、データベース、教育、家庭用ソフトからゲームに至るまで、なんと1800種以上。(そのうちの1100本は、フロッピィディスクにて供給・61年6月現在)。こんなにたくさんのソフトがあるから、ゲーム派人間からマニア諸君にまで、対応できるんだ。ますます面白いPC-8801mkⅡMRとソフト。

14インチカラーディスプレイ ニューフェイス。2機種揃って、新登場。

- ●640×400ドットの高解像度表示可能
- ●アナログRGB信号入力により多色表示可能
- ●ブラウン管前面に取りはずし可能フィルタ採用
- ●オプションの専用回転台の使用で画面の自由な角度の設置可能



グラフィックス鮮やかな高精彩度ディスプレイ (ドットピッチ：0.31㎜)
PC-KD853
標準価格 118,000円



ハイコストパフォーマンス・ディスプレイ (ドットピッチ：0.39㎜)
PC-KD854
標準価格 89,800円



●320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵 ●パソコンと電話、モデムをコンパクトに一体化 ●漢字ターミナルソフトや電話帳ソフト、通信コントロール機能を強化したBASICを添付 ●オンフックダイヤルやリダイヤルなど多彩な電話機能

TR

パソコン通信をこのクラスで実現したモデム電話内蔵パソコン。 **PC-8801mkⅡTR**

本体標準価格(320KバイトタイプFDD2台内蔵)……288,000円
(取付工事費等は含みません。)

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00　月曜日～金曜日(祝日を除く)　電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

NECのパソコンファミリー　国内実績No.1　日本電気グループ

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

顔自慢。

ディスプレイはシステムの顔だ

新発売

アナログRGB入力専用タイプの、
ハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

❶14型高解像度カラーディスプレイ
PC-KD854　標準価格 89,800円

- ●640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- ●表示文字数は、2,000文字対応（最大4,050文字が表示可能）。
- ●ドットピッチは0.39㎜。
- ●アナログRGB信号入力により多彩な色表現が可能。
- ●ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。
- ●オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。

新発売

グラフィックスが鮮やかに映える、
ドットピッチ0.31㎜の高精彩度タイプ。

❷14型高解像度カラーディスプレイ
PC-KD853　標準価格 118,000円

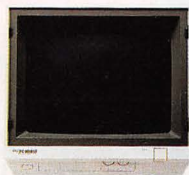
- ●640×400ドットの高解像度表示が可能。
- ●表示文字数は、2,000文字対応（最大4,050文字が表示可能）。
- ●アナログRGB信号入力により多彩な色表現が可能。
- ●ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを装着。
- ●オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。

実力者ぞろい、
NECのディスプレイ。
新顔も加わり、
胸はってご挨拶です。

NECのパソコンファミリー　国内実績No.1　日本電気グループ

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション


❸14型高解像度カラーディスプレイPC-KD851
標準価格…158,000円


❹14型高解像度カラーディスプレイPC-KD852
標準価格…99,800円

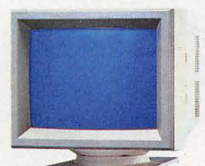

❺14型高解像度カラーディスプレイPC-KD651
標準価格……198,000円


❻14型カラーディスプレイPC-KD351
標準価格……99,800円


❼12型カラーディスプレイPC-KD301
標準価格……89,800円


❽14型カラーディスプレイPC-KD252
標準価格……67,800円


❾14型カラーディスプレイPC-60M43
標準価格……65,800円


❿14型高解像度モノクロディスプレイPC-MD651
標準価格……59,800円


⓫14型高解像度モノクロディスプレイPC-8851
標準価格……58,800円


⓬12型高解像度モノクロディスプレイPC-8841
標準価格……44,800円


⓭12型グリーンディスプレイPC-8050N
標準価格……29,800円


⓮15型ディスプレイテレビPC-TV151
標準価格……94,800円
(ブラックメタリック・ワインレッドの2色があります。)

〈カラーディスプレイ解像度分類〉 高解像度タイプ 中解像度タイプ テレビグレードタイプ

型式	サイズ	ブラウン管	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種								☆は専用高解像度
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801 U,UV,VM,VF	PC-8801mkII	PC-8801mkII FR,MR	PC-8801mkII TR,SR	PC-8001mkII 8001mkIISR	PC-6601SR	PC-6001mkII SR	
①PC-KD854	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○	○				☆
②PC-KD853	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.31		○		○	○				☆
③PC-KD851	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ/デジタル RGB	0.31		○	□	○	○				☆
④PC-KD852	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○	○				☆
⑤PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログ	0.31	○								☆
⑥PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.39		○1.2	○1	○1	○1	○	◑	◑	
⑦PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.36		○1.2	○1	○1	○1	○	◑	◑	
⑧PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.50		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑨PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.70		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑩PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期セパレート	—	○								☆
⑪PC-8851	14	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○		○				☆
⑫PC-8841	12	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○		○				☆
⑬PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1		○1	○			
⑭PC-TV151	15	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.49		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	

(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)◑印は8色表示。
(注4)□は映像信号入力がデジタル方式で8色表示となります。1…縦200ライン表示です。2…Text画面での漢字の取扱いはできません。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(211)9800
受付時間…9:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

コンピュータ アンド コミュニケーション

この薔薇を
イメージスキャナすると、
すぐこうなる。
これを"コピー感覚"と申します。



デザイン&デスクワークがより多彩に。
お求めやすい価格で新登場。

- **さまざまな画像データに対応**
  絵画・写真・図形などA4判サイズまで2階調読取りが可能。
- **イメージデータを即座に入力**
  誰にでも簡単に入力できる、時間とらずの"コピー感覚"入力。
- **パソコンへの接続もいたって簡単**
  イメージデータのとりこみ、編集、図形保存等、パソコン活用が一層充実。
- **便利なメール機能を装備**
  PC-IN502同士で電話回線を利用すれば、簡易FAXが可能に。
- **プリンタとダイレクトに接続**
  複写機のようにプリンタ(PCシリーズ用)に直接プリントアウト。

※対応プリンタ:PC-PR104、PR405、8821、8822、PR201、PR202



NEC
パーソナルコンピュータ

パーソナル イメージスキャナ PC-IN502

標準価格———99,800円

- 本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
- 中間調表現はできません。

日本電気グループ（技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。）
NEC パソコンインフォメーションセンター 東京 03(452)8000 大阪 06(211)9800
受付時間…9:00~17:00 月曜日~金曜日（祝日を除く）
※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

イメージの劇場。

色が一斉に立ちあがる。4096色同時発色。
音が想像力を呼びさます。FM音源標準実装。周辺機器（パイプレイヤー）も出そろって、
AとVが、システムでパソコンのものになった。"AVC"は、イメージのステージ。
オーディオ・ビジュアル・コンピュータ、FM77AV。
富士通から。



総、天、然、ショック。
4096色
（同時発色）

- ¥128,000(FM77AV-1　本体価格・キーボード付)
- ¥158,000(FM77AV-2　本体価格・キーボード付) ●¥89,800(カラーCRTテレビ-15)別売
- FM77AV専用テレビ〈カラーCRTテレビ-15(FMTV-151)〉●2000文字対応の15インチカラーテレビ(リモコン付)
- アナログ21ピンRGB入力端子付きで鮮明なカラー画像 ●FM77AVのビデオディジタイズ機能に対応する特殊仕様
- パソコンを使わない時はテレビに切り換えてご覧になれます(アンテナ工事費別)

富士通

A Audioに凝る。

このパソコンでキミも一気にサウンドマニア。

楽器音にさまざまなサウンドイフェクトを加えて、合計77種類の音色データを内蔵したFM音源を、フルに活用。サウンドエディタ*1で好みに合わせて音色をアレンジし、ミュージックエディタ*2で作曲・演奏と、本格的なサウンド・クリエーションが楽しめます。また、



MIDIアダプタ*3によりMIDI楽器に接続し、自動演奏させることも可能です。*1 *2 オプション各¥9,800 *3オプション FM77-401 ¥24,800

V Visualで遊ぶ。

驚異！の4096色天然色グラフィックス。

光の3原色〔Red(赤)、Green(緑)、Blue(青)〕を、それぞれ16段階にわたって輝度制御することにより、4096色を同時発色。中間色が豊かなので、グラデーションのような色調の微妙な変化も、ビックリするほど自然に表現します。



ビデオディジタイズ*4でオリジナル画像を。

ビジュアル作りの出発点はビデオディジタイズ。自分で撮ったVTR、手持ちのビデオディスク、テレビのワンシーンなど、素材はなんでもOK。ここと思った瞬間をリアルタイム(1/60秒)で本体にとりこんだら、あとはグラフィックエディタ*5で、拡大・



縮小、複写、移動、好きな色へのペインティングなどビジュアル・メーキングが思いのまま。スーパーインポーズもコマンドひとつで実行できます。

*4専用テレビ(FMTV-151)使用時のみサポート。オプションのビデオディジタイズカード¥24,800が必要です。*5オプション、¥9,800このソフトを動かすにはマウスセット¥33,000が必須です。

創った画像はVTRへ。ビデオコンバータ。*6

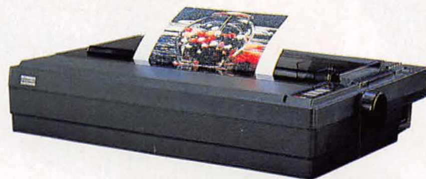
CRTに表示された画像をすべてVTRへ出力できるのが、ビデオコンバータ。工夫をこらしたオリジナル作品の保存はもちろん、プライベートなビデオクリップにオープニング画面を入れたり、吹き出しやキャプションをつけたり、ビデオ編集にはぜひとも欲しい一台です。

*6オプションFMAV-101 ¥58,000



プリントアウトはもっとカラフルになれる。

カラー漢字熱転写プリンタ*7は、静かで美しい印字が特長。7色(黒・青・赤・紫・緑・黄・水色)の組み合わせによって、ツヤのある鮮やかなハードコピーが得られます。ハンドメイドのカードとかオリジナルカレンダーにGOOD。*7オプションFMPR-201 ¥79,800



C パソコンを欲ばる。

パソコン通信に活躍、ATモデム-300*8。

コミュニケーション機能は、これからのパソコンの前提条件です。ATモデム-300は、自動発着信対応のインテリジェントモデム。パソコンからのオートダイヤルや、不在時の受信のほか、パソコン側から制御コマンドを送ることによって、高性能な通信ソフトを作成・使用することができます。*8オプションFMMD-101 ¥54,800発売予定 ▼電話は別売アンティ2P ¥27,700



ボイスコマンド実現、音声認識カード*9。

新登場の音声認識カードは、最大64種類の単語を識別。音声辞書には学習機能をもたせ、認識率の向上も図りました。F-BASICでプログラムを作成し、音声による命令で動作させるのが、新しいのです。

*9オプション FM77-421 ¥49,800

この基本性能に、つくりのよさが表われる。

●AV機能を大はばにパワーアップしたF-BASIC V3.3。●高速グラフィックスを実現する直線補間・論理演算LSI。●メインメモリは128KB。最大192KBまで拡張可能。●JIS第1水準の漢字ROM標準実装。●赤外線ワイヤレスキーボード採用。スリムなコンポスタイルのデザイン。

天然色パソコン

FM77AV

AUDIO & VISUAL

富士通株式会社 ●OA営業統轄部〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1☎(03)216-3211(代) 技術的なお問い合わせは―FMインフォメーションサービス☎(03)432-0816 (お問い合わせ時間)10:00～18:00 月～金(祝日を除く)

富士通プラザ(マイコンスカイラブ含む)●丸の内(03)215-0321●秋葉原(03)251-1448●札幌(011)222-5466●仙台(0222)66-8711●名古屋(052)261-5141●大阪(06)344-7648●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392

品質を大切にする〈技術の日立〉



キーボードトークしようぜ。

パソコン通信・・・。

HUMANICATION



コミュニケーション進歩派,集合!

「ハジメマシテ。コチラ オカヤマ ノ ヤックンデス……」 ボクのディスプレイにメッセージが表示された。やったぁー。今夜もCHAT成功。パソコン通信で会話を楽しむCHATが,いまボクの一番のお気に入りだ。
ボクもすかさずキーボードでメッセージを打ちこむ。面識のない岡山の仲間の人となりを想像しながら,ともすればキーをたたく手がうわづりがちだ。そういえば,ヤックンというのは1ヵ月位前までよくBBSに『瀬戸内情報』というレポートを掲示していたあのヤックンではないかな。ボクも電子掲示板といわれるBBSに,よく意見やらメッセージを載せているけれど,彼のも5,6回は見たことがあるなっ。「ヤックン,ヨロシク……」さあ,キーボードトークの始まりだ。楽しくなるぜ。ボクのディスプレイは,今夜もホットなホットなふれ合いの場なのだ。

気軽に通信できる便利メカ

通信パソコン〈S1〉は,電源ONですぐにパソコン通信の環境を整えてくれます。ログオンのためのめんどうな手続きはメカが処理するように工夫されているのです。

- 10種類のデータベースへの通信諸条件設定済のプリセットメニュー
- 同時に3メニューまでユーザー登録できるフリーセットメニュー
- オートログオン,※オートスタート,※オートダイアル機能
- 40字×25行と40字×20行の選択ができる漢字表示
- プリンタエコーバック,ファイル送・受信,ステップ送信,ファイル編集,オフライン出力
- 漢字ROM標準搭載

※オートスタート,オートダイアルは別売のハイブリッドホンまたは近日発売のモデムカードが必要です。

オートログオン機能の
通信パソコン

日立パーソナルコンピュータ
S1







MB-S1/45 本体標準価格 **298,000円**
ミニフロッピーディスク(1Mバイト/ドライブ)2基搭載
MB-S1/15 本体標準価格 **148,000円**

オプション機器

カラーディスプレイ(C12-2121)	標準価格 99,800円
モデムカード(MPC-MD01)	標準価格 25,000円
ハイブリッドホン(HP-12)	標準価格 98,000円

●カタログをご希望の方は,資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上,〒105東京都港区西新橋2-15-12日立愛宕別館 日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

※写真はMB-S1/45とカラーディスプレイ(C12-2121),ハイブリッドホン(HP-12)の組合わせ例です。

生活と技術をむすぶ
日立家電

日立家電販売株式会社 TEL(03)502-2111
〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)

資料請求券
S1-B8

National

新しい、ワープロ・パソコンは、MSX2になって、ここが新しい。

ワープロ派のMSX2パソコン

30字×4行の大量画面表示になった。

そうです、文章を考えながら打てるところが新しい。文章を清書するだけではないのです。120字の大量画面表示、しかもレイアウトも常に表示。これは、知的な遊具です。

24×24ドットでB4からハガキまでOK。

いま、美しい文字でいろんなところにワープロする人が新しい。熱転写・サーマル方式のプリンタでハガキからB4まで印字できます。

多彩なケイ線とタテ・ヨコ倍角が楽しい。

実線(細・太)やさまざまな飾りケイでひと味違った文章がつくれそう。タテ・ヨコ倍角文字をはじめ、複写や外字、検索など機能も充実。



MSX 2

ワープロ・パソコン

ナショナル MSX2 パーソナルコンピュータ

RAM 64K / VRAM 128K / RGB対応 **FS-4500** 標準価格**108,000円**

▶ボディカラーは2色:-Wホワイト、-Kブラック ▶付属品:音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、アンテナ切換器、取扱説明書、リボンカセット、熱転写用紙A4/10枚、はがきセッター

新登場

F.D.D *3.5インチフロッピーディスクドライブ(2DD)内蔵のワープロ・パソコン。*

RAM 64K / VRAM 128K / RGB対応 **FS-4700F** 標準価格**158,000円**

▶付属品:音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、アンテナ切換器、取扱説明書、リボンカセット、熱転写用紙A4/10枚、フロッピーディスク1枚(MSX-DOS、文例集)、はがきセッター

▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル(別売CF-2507 標準価格6,000円)が必要です。

▶お支払いにはナショナルクレジットもご利用ください。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) 情報機器部MBM係まで。MSX はマイクロソフト社の商標です。

松下電器産業株式会社



(テレビは別売)

住所録・名刺管理ソフトを内蔵しました。

だから、ワープロでハガキをだすお洒落な楽しさが生まれます。文節変換で住所録も簡単。はがきモードで自動的にあて名を印字します。

英文ワープロする人も新しいと思う。

英文ワープロ機能内蔵だから、タイプライターのようにきれいな英文が打てます。文末を自動的に単語単位で処理することもできます。

スラスラ文節変換、学習機能もついた。

これからの知的遊具に文節変換は当たり前。ワープロ・パソコンは学習機能も付いて新しい。一度使用した漢字から優先的に変換。電源をOFFにした後もそのままです。

MSX2だからパソコン機能もパワフル。

本格ワープロと本格パソコンがひとつになったワープロ・パソコンは、本格的に新しい。MSX2仕様だから、グラフィック機能はさらにパワフル。いろいろなソフトの楽しさも思う存分に味わうことができます。RAMは64K、VRAMは128K実装。RGB21ピン・ビデオ・RF出力を内蔵。いま家でお使いのテレビにそのまま接続できます。



写真はFS-4500です。

ビジュアル派のMSX2パソコン

こちらは、映像をアートする人の、ビジュアル・パソコンです。

①ディジタイズ機能内蔵。テレビやビデオの動画を静止画像としてVRAMに取り込めます。取り込んだ画像で、パソコン・アート。②スーパーインポーズ機能内蔵。ビデオやテレビ、ビデオディスク画像とパソコン画像を合成すれば、映像新世界が広がる。③ビデオグラフィックソフト付属。強力128KのVRAMで、モザイク、ワイプ、リバースなど、すぐにオリジナルアートが楽しめます。●ボールマウス付きキーボード ●RGB21ピン・ビデオ・RF出力内蔵 ●ヘッドホン端子 ●他にも、アート派の機能いっぱい。



(テレビは別売)

FS-5500F1

ナショナル MSX2 パーソナルコンピュータ

RAM64K / VRAM128K / RGB対応

- FS-5500F2 標準価格 228,000円 (3.5インチフロッピーディスクドライブ2基)
- FS-5500F1 標準価格 188,000円 (3.5インチフロッピーディスクドライブ1基)

▶画面はユニペイント(FS-SD601 標準価格14,800円)で作成したものです。▶付属品:RFケーブル、映像ケーブル、音声ケーブル、TVコントロールケーブル、ビデオグラフィックソフト、JIS配列カナシール、取扱説明書、リファレンスマニュアル(MSX2用)、DISK BASIC/DOS説明書、付属ソフト説明書

brother

技(安)あ(い)り。

ワクワクもんの新作ソフトが、ゾクゾクっと登場。

シティーファイト 市販価格6,800円 TAKERU価格5,100円

今回の空挺作戦は失敗か!? 私は分隊の位置をもう一度頭に浮かべた。敵の司令部がある場所に行くには橋を渡らねばならない…。さて、君はこのピンチをどうやって切り抜けるか? もう、後はないぞ。

PONYCA ■5″FD ■PC-8801, 8801mKII, 8801mKIISR・FR・MR・TR, FM-7・NEW7



ロストパワー 市販価格7,800円 TAKERU価格6,500円

この物語は、魔王タイザーがゾルゲと呼ばれる魔界で一番弱い種族を助けたことから始まる。しかし、ゾルゲの裏切りによって、物語は意外な方向へ発展。いままさに、熾烈な戦いの幕が切って落とされた。

ウインキーソフト ■5″FD ■PC-8801mKIISR・FR・MR



シオン 市販価格6,800円 TAKERU価格 5,700円

2個の太陽が沈む夜、血をすすり、乱舞する悪魔どもの狂宴が始まる。平和なシオンを乱す邪悪の神"ベーダ"。国王サン・ガールII世の使命を受けた勇者たちの冒険が今始まった。

ザイン・ソフト ■5″FD ■PC-8801, 8801mKII, 8801mKIISR

アラモ 市販価格5,800円 TAKERU価格 5,000円

銀河のはるか、流星群に閉ざされて宇宙をさまよう不毛の惑星を、宇宙の迷い子のようにさすらう、男ひとり。彼の行く手に待ちうけるものは…。手に汗にぎるサスペンスに、君はもうやみつきだ!

ザイン・ソフト ■ROM ■MSX

NEW

SPECIAL

絶対おトク!おすすめソフト。

ハイドライドII 市販価格6,800円 TAKERU価格5,700円

前作から1年、満を持して「ハイドライドII」登場! 高度なプログラム技術により、前作に望まれた全ての機能をつぎこみ、グーンとレベルアップ。もはやハイドライドは序章に過ぎなかった。

T&Eソフト ■5″FD ■X1, X1turbo, FM-7・NEW7



A列車で行こう 市販価格7,800円 TAKERU価格6,600円

時は19世紀。A国の大陸横断鉄道会社の社長となった君は、任期1年間のうちに大統領特別列車を西海岸まで送り届けねばならない。工事管理やダイヤ決定をし、会社を倒産させず、自ら乗り込み路線最前線に立っての陣頭指揮。さぁ、君の腕の見せどころだ。



アートディンク ■5″FD ■FM-7・NEW7

これはニュースだ!オンライン

生録のパソコンソフト自販機〈武尊〉。

君はもう知っているかな? 最新ソフトから人気ソフトまで、手軽にしかもダンゼン安く手に入れられる、パソコンソフトの自販システム、ソフトベンダー〈武尊〉のことを。ソフトが豊富なのはもちろんだけど、そのラインアップもアクション、アドベンチャーから教育ソフトまでと、まったく並じゃない。これで、選ぶ幅がグーンと広がったってわけだ。しかも、選んだソフトの内容を、ディスプレイ画面でしっかり確認できるっていうんだから、まったく泣けてくるじゃないか。これで欲しいソフトが手に入らないなんて悩みはもうなくなった。バンザイ。やったね!

SAVE



楽しさ、コーフン度でダントツ! TAKERUオリジナル

へらくれす TAKERU価格4,200円 FM-7対応 新発売

「宮殿の奥にある私の部屋まで来たら、娘を嫁にやろう!」と言われた勇者へらくれす。が、宮殿は広くて危険なワナや恐い守り神でいっぱい。メイズとパズルをアクションでくるんだ、一味難しいゲームだ。

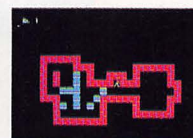
KGDソフト ■5″FD ■PC-8801, 8801mKII, 8801mKIISR(FM音源対応), FM-7



倉庫番3 TAKERU価格4,900円

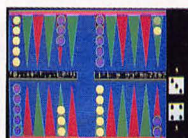
お待たせの「倉庫番3」が、ついに登場! 今回は倉庫が130面。倉庫の荷物をうまくかたづけてね。だけど、荷物はひとつずつしか動かせないし、悪くするとまったく動かせなくなっちゃったりもする。健闘を祈る!

シンキングラビット ■5″FD ■PC-8801, 8801mKII, 8801mKIISR



バックギャモンII TAKERU価格 2,000円

ついに登場「バックギャモンII」。あのバックギャモンが、ますますパワーアップして君の前に。その迫力はもう前回のものとは比べようもないのだ。人とコンピュータのデスマッチ。君は果たしてコンピュータに勝てるか。



コムパック ■CMT ■PC-8801mKII, 8801mKIISR, FM-7・NEW7

ラリー TAKERU価格 4,200円

毎年ザップ島で開催される"ザップ・ラリー"。今年の優勝候補は君だ。どんなに手強いライバルでも、君のテクニックと無敵の愛車"トマト2号"があれば怖い物なし。だけど、君の走りをじゃましようと"おじゃまカー軍団"が手ぐすねひいて待ってるぞ。



ザップ ■ROM ■MSX

ORIGINAL

パソコンソフトの自販機
ソフトベンダー
武尊

得(当)あ(る)り。

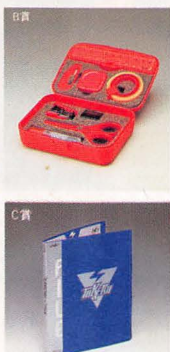
TAKERUキャンペーン ワッショイプレゼント

君だけにとっておきの情報を教えちゃおう。いま、ソフトベンダー〈武尊〉でパソコンソフトを買うと、抽選でステキな賞品がもらえるぞ。方法はカンタン! まず、〈武尊〉でパソコンソフトを買う。当然だね。すると、パッケージの中にアンケートハガキが入っている。それに、必要事項とTAKERU希望と書いて、ポストに。そして、ひたすら祈る。あとは幸運の女神が君にほほえんで、君にすてきなプレゼントが当たるという次第。さっそくチャレンジしてみよう。

PRESENT

タケル賞

A賞



B賞

C賞

●期日 昭和61年6月21日～8月31日〈当日消印有効〉

賞品
タケル賞 キュービックトーク 20名様
A 賞 ヤングウォッチ 40名様
B 賞 PLUSチームデミ 100名様
C賞 TAKERUオリジナルファイル 400名様
S賞 ソフトハウスオリジナルグッズ 200名様

※抽選は毎週行なわれます。なお、当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

特典もりだくさん! いまが入会のチャンスだ。

パソコンライフが100倍楽しくなるユーザーズクラブ「TAKERU」会が、いよいよスタート。会員になるとかっこいいメンバーカードがもらえるほか、ビッグな特典がいっぱい。まず、その第一弾となるのが、〈武尊〉の発売を記念した「TAKERU」クーポンシステムだ。パッケージ内のアンケートハガキについているクーポン券を集めて送ると、いろんな景品がもれなくもらえるというもの。(第一弾の期日は8月末日まで)くわしい内容は、パッケージの中に入っている案内書を見てほしい。



●クーポン券枚数と景品

3 枚	TAKERUオリジナル Tシャツ マニュアル用ファイル 「TAKERU」PRESSファイル
5 枚	ソフト1本 フロッピーケース TAKERUオリジナル ウィンドブレーカー
10枚	ソフト2本 メディアボックス
20枚	ソフトラインナップブック

※ソフトはSOFT WARE LINE UPカタログから、ご希望のソフトを選んでご記入ください。

MEMBER

ここに来れば〈武尊〉に会える

●北海道
札 幌 そうご電器YES5F (011)214-2850
●青森県
青 森 電巧堂チェーン新町店 (0177)23-2356
●岩手県
盛 岡 エイトピア (0196)23-4470
●宮城県
仙 台 ダイエー仙台店6F (0222)62-1251
●福島県
郡 山 ダイエー郡山店2F (0249)34-2121
●新潟県
新 潟 ダイエー新潟店5F (0252)41-5111
長 岡 ICランドDJ 2F (0258)37-1346
●栃木県
宇都宮 K&P宇都宮 (0286)62-0002
●群馬県
高 崎 山田電機 (0273)61-9966
●埼玉県
大 宮 ダイエー大宮店7F (0486)45-4147
●千葉県
船 橋 ダイエーららぽーと店 (0474)34-3181
津田沼 イトーヨーカドー6F (0474)79-3111
千 葉 ダイエー千葉店5F (0472)47-2747
●東京都
秋葉原 丸善無線ECCS4F (03)255-4911
九十九電機7号館2F (03)253-4199
秋葉原 ミナミ電気4F (03)255-4040
サトームセン(ラジオ館)5F (03)251-1464
CVA秋葉原2F (03)258-3711
コム本店 (03)251-1523
新 宿 ヨドバシカメラ西口本店5F (03)346-1010
紀伊国屋書店本店4F (03)354-0131
丸井メンズ館1F・4Fコムロード (03)352-6217
日本橋 高島屋5F (03)211-4111
銀 座 マイコンベース銀座1F (03)535-3381
池 袋 ビックカメラ東口本店4F (03)988-0002
渋 谷 上新電機J&P渋谷店1F (03)496-4141
目 黒 ダイエー碑文谷店7F (03)710-1111
足 立 コンピューターショップHOT (03)870-7719
江戸川 ダイエー西葛西店3F (03)675-8111
武蔵野 ラオックス吉祥寺店2F (0422)21-3471
小金井 サンバード長崎屋6F (0423)85-3810
立 川 Will 6F(丸善無線) (0425)27-6211
八王子 ムラウチ電気2F (0426)42-6211
昭 島 エスパ昭島3F (0425)46-1411
多 摩 野島電気商会 (0423)75-3121
町 田 野島電気商会町田店 (0427)28-1012
●神奈川県
横 浜 トヨムラ (045)641-7741
横 浜 ダイエー戸塚店3F (045)881-1261
ダイオーあざみ野店 (045)901-5462
ダイオー鴨居店 (045)932-1155
川 崎 セキグチデンキ5F (044)244-5421
相模原 野島電気商会相模原店 (0427)53-1214
●山梨県
甲 府 システムインナカゴミ甲府 (0552)28-3333
●長野県
松 本 イトーヨーカドー (0263)36-2311
㈱遠兵 (0263)32-6350
●静岡県
浜 松 ホーエー家電有楽店 (0534)53-1441
浜松マイコンセンター (0534)53-2762
●愛知県
名古屋 カトー無線パーツ電気館5F (052)262-6471
トヨムラ名古屋店 (052)263-1660
栄電社本店テクノ (052)581-1241
生活創庫アピタ名駅店4F (052)451-1511
パソコンショップコムロード (052)263-5828
ちくさ正文館書店ターミナル店 (052)732-3601
豊 橋 栄電社テクノ豊橋 (0532)52-1231
中部ファミリーセンター (0532)31-5081
●岐阜県
岐 阜 岐阜マイコンセンター (0582)51-6338
●三重県
津 河合無線J&P津 (0592)26-0111
四日市 河合無線J&P四日市 (0593)54-3366
●大阪府
淡 路 ミドリ電化淡路店 (06)324-0581
日本橋 J&Pテクノランド (06)644-1413
二宮無線エレランド (06)632-2038
中川ムセン本店 (06)641-6221
●岡山県
岡 山 VIVRE 21 (0862)32-8881
●広島県
広 島 松本無線パーツ (082)243-4451
光和建設コーワテレコムセンター (0829)22-6677
●山口県
徳 山 上山事務機徳山店 (0834)22-0550
●香川県
高 松 sound check MOVE (0878)61-6171
●福岡県
北九州 ベストマイコン小倉パソコン館 (093)551-6281
福 岡 ベストマイコン福岡店 (092)781-7131
●熊本県
熊 本 寿屋本荘店 (096)372-5412
●鹿児島県
鹿児島 ベスト電器鹿児島パソコン館 (0992)23-2081

〈武尊〉設置店募集中
詳しいことは、右記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-35

●営業所 名古屋 ☎(052)263-5895
東 京 ☎(03)274-6916
大 阪 ☎(06)252-4234

S H O P

〈武尊〉資料請求券
マイコンBASIC係
(9月号)

CASIO

320KB大容量のフルコースでお届けします。

A4・4色のプロッタプリンタもご用意いたしました。

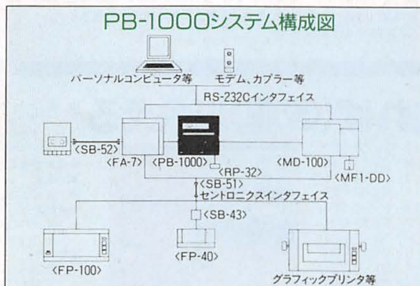
こちらが、320KBの大容量フロッピーでございます。

携帯に便利なコンパクト設計

超えてるカシオのポケットコンピュータ。

これほどの実力と可能性を秘めたポケットコンピュータがあったでしょうか。新開発の8ビットCPUを搭載し、とびぬけた演算速度と記憶容量を実現。さらに、見やすく使いやすい32桁×4行の表示部、操作性にすぐれたタッチスクリーンキーなど、新機能を盛りこんだカシオのPB-1000。しかもその能力は、320KBのフロッピーディスクドライブや4色プロッタプリンタなど用意されたオプションにより、飛躍的に高まります。コンパクトな姿カタチはしていても、「ポケットコンピュータ」とはちょっと呼びにくい充実ぶり。ビジネスから科学技術の分野まで、幅広く活躍する高性能機の誕生です。

- ●本格的なプログラム作成・データ処理が可能。標準8KB、最大40KBを確保した大容量RAM。
- ●便利な8行の仮想スクリーン。プログラム等を表示上で修正できるスクリーンエディター。
- ●操作効率がアップ。表示窓に触れるだけでキー入力ができる、タッチスクリーンキーを採用。
- ●変数の使用文字範囲をカナにまで拡張。しかも変数名は255文字まで識別が可能。
- ●あらゆる分野の基礎・応用計算に、オールマイティな対応ができる、58の関数機能を内蔵。
- ●繰り返し演算にとても便利。変数の値を入力するだけで答が求められる数式記憶機能。
- ●電話番号・アドレス・スケジュール・価格表などを記憶させられる、データバンク機能。
- ●マシン語を駆使してのプログラミングをサポートする、アセンブラ機能とモニター機能。
- ●ワンタッチオペレーション、パワーオンブート、クロックブートなど多彩な機能を搭載。



可能性を大きく広げる、豊富なオプション群。

■3.5インチフロッピーディスクドライブ
MD-100 ¥49,800

●片面倍密型320KB●セントロニクス準拠パラレルインタフェイス●RS-232Cインタフェイス

■キャラクタープリンタ
FP-40 ¥19,800

●用紙サイズ／幅112×外径30mm以内●印字方式／感熱記録式●最大80桁、標準40桁●セントロニクスパック別売SB-43 ¥5,000

■A4サイズ4色プロッタプリンタ
FP-100 ¥49,800

●最大A4判●最大160桁●ボールペン記録方式

■インタフェイスボックス
FA-7 ¥16,500

●カセットインタフェイス●セントロニクス準拠パラレルインタフェイス●RS-232Cインタフェイス

■増設RAMパック
RP-32(32KB) ¥15,000



(写真は本体およびMD-100を接続したものです。)

■統計計算もこなせる豊富な58関数機能■テキスト表示は32桁4行とワイド、また192×32ドットで複雑なグラフィック処理も可能■RAM容量は標準8KB、最大40KB■表示窓に触れるだけでキー入力できる16個のタッチスクリーンキー■数式記憶機能■データバンク機能■アセンブラ機能■モニター機能■ワンタッチオペレーション機能■パワーオンブート機能■クロックブート機能■電源：単3型乾電池3本●サイズ：開いて187×176.5×24(mm)、閉じて187×97×24(mm)●重さ：435(g)(電池込み)

新発売

PB-1000

¥39,800(本体価格)

カシオ計算機株式会社 〒163 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル ☎(03)347-4811㈹

Q感覚。

信頼性が見えてきた。タフ・クォリティと使いやすさで新登場。

これまでイメージでしかなかった信頼性という言葉に、いよいよ実体があらわれてきました それが、スリーエム フロッピーディスク"マークQ" タフ・クォリティを実現した新しいレベルの製品です 信頼性の三大基準でみると、トラブルのないことでは、従来タイフの製品に比べ信頼性を1000倍もアップ また耐久性・耐環境性にすぐれていることでは、強化磁性層LLディスクを採用 さらに堅牢性があり、丈夫なことでは、ハードな新開発のフラットジャケットを採用 使いやすさを向上しながら、なんとエラーレートで、究極ともいえる1兆分の1を達成しています 両面くまなく10万回以上も使えるタフネス、3000万パス以上をクリアする堅牢性 "マークQ"のタフ・クォリティは、安心のQ感覚です。

3M floppy disk
MARK Q
Certified and Tested High Quality Perfection



新発売

3M

住友スリーエム株式会社 3M
磁気製品事業部
本社 158 東京都世田谷区玉川台2-33-1 ☎(03)709-8526

東京支店 ☎(03)403-1111
横浜支店 ☎(045)312-5521
名古屋支店 ☎(052)332-2411
大阪支店 ☎(06)305-3133
福岡支店 ☎(092)531-4333
札幌営業所 ☎(011)644-7411
仙台営業所 ☎(0222)61-2811
広島営業所 ☎(082)247-2200
沖縄出張所 ☎(0988)77-8799

欲しいもの先取り！
冬のボーナス一括払い受付中。

秋葉原各店

ツクモサービスセンター
8号店
5号店
7号店
万世店
ラジオセンター店
ニュー秋葉原センター店
不忍通り
中央通り
昭和通り
秋葉原

営業時間　AM10：00～PM7：00（平・日）
　　　　　AM 9：30～PM6：30（日・祭日）
定休日　毎週木曜日・第3水曜日

ニューセンター店	☎03-251-0987
秋葉原5号店	☎03-251-0531
秋葉原7号店	☎03-253-4199
秋葉原8号店	☎03-251-0099

ツクモオリジナル
富士通用ジョイスティックインターフェース
α-7（FM-7/NEW7）α-77（FM-77）
富士通製ジョイスティックも使用できます。
●8方向、トリガーはZ,X又はSPACE, CR又はBREAK,CR。キーボードとの併用も可能。（FM-77AVでは使用できません）

★α-7＋JOYメカ2型
＝セット価格**¥7,500**　注番 BM9-11

★α-77＋JOYメカ2型
＝セット価格**¥7,500**　注番 BM9-12
（送料各¥700）

PC-8801mkII FR㊕SET
注番 BM9-13
- ●PC-8801mkII FR M10……………¥99,800
- ●JA-551（増設ドライブ×1台、ケーブル付）…¥65,000
- ●α-88（ジョイスティックI/F）………¥ 4,800
- ●MD-2D（3枚）ケース付………………¥ 5,100
- ●オリジナルゲームパック（11種入）………サービス

合計定価¥174,700
ツクモ特価¥109,800（送料別¥2,000）

★このセットはディスプレイを含みません。ディスプレイ、家庭用TVアダプタご希望の方はお電話にてお問い合せ下さい。
月々¥10,200×12回などクレジットも受付中です。

今、PC-8801mKIIFRをお求めの方を
パソコン教室へ無料ご招待
●対象：PC-8801mkIIFRをお求めの小・中学生とお友達
詳しくはツクモ秋葉原各店へどうぞ

ツクモ札幌店
営業時間　AM10：30～PM7：30
定休日　毎週木曜日
札幌市中央区南二条西3-15-1　さっしんビルB1F
☎011-241-2299

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

名古屋各店
営業時間　AM10：00～PM7：00
名古屋1号店☎052-263-1655（定休毎週月曜）
名古屋2号店☎052-251-3399（定休毎週水曜）

名古屋2号店
名古屋1号店

SHARP ツインファミコン
twin FAMICOM ツクモに上陸！
カセットもディスクも使えて通信システム内蔵！

AN-500B（ブラック）・R（レッド）
注番 BM9-8　標準価格¥32,000

14型カラーテレビ
14M-S50B（ブラック）・R（レッド）
注番 BM9-9　標準価格¥59,800

好評販売中!!

FM77AV セット
注番 BM9-10
- ●FM-77AV2…………………¥158,000
- ●FMTV-151…………………¥ 89,800
- ●TS-M2D（3枚）……………¥ 4,050
- ●オリジナルゲームパック（12種入）…サービス

合計定価¥251,850
ツクモ特価¥1?9,800

★月々¥10,360×20回払などのクレジットも受付中。特別価格等は通信販売部へおはやめに。

ビデオデジタイズカード（FM77-411　定価¥24,800）**大特価中！**

ツクモオリジナルジョイスティック
JOYメカ2型 ¥4,800
（送料サービス）　注番 BM9-14
マニアライクな手作り感覚。操作性バツグン!!
プラスチック製やカードスタイルでは味わえない魅力。
★そのままでMSX・X1・PC-6001等に、別売のαシリーズのインターフェースを使えばあらゆるパソコンに対応。

9ピン80桁ドットプリンター　注番 BM9-15
セイコーSP-800（PC-FM用）
定価¥64,800
ツクモ特価¥32,800
プリンター用紙・ケーブル付（送料別¥1,200）

PC-8801mkII/SR/FR用増設ドライブ
注番 BM9-16
National JA-551 定価¥64,800
PC-8801mkII-FD1同等品
ただ今、α-88（ジョイスティックI/F）がついて
5000台突破記念　**ツクモ特価¥25,800**（送料別¥1,000）
●FRで使用の場合、ケーブル（¥2,000）が必要です。

PC-8801mkII/SR/FR/MR用ジョイスティックI/F
α-88 定価¥4,800 送料サービス　注番 BM9-17
●キーボード/ジョイスティック分岐アダプタ別売（FR/MR用）¥2,800
8方向、又は4方向の切換式。トリガーはZ, X又はスペース、リターン
●α-88＋ジョイメカ2型　**特価¥6,500**　送料¥700
●分岐アダプタ付
特価¥7,500

マイコンはじめてもう10年

マイコン・ワープロ・通信機・ビデオ・電話機
九十九電機（ツクモ）

TSUKUMO

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

重厚なブラックボディで新登場。

業務用ジョイスティックを設計基本にした
優れた操作性と耐久性を備えた
ポイントのかせげる
8方向ジョイスティックです。



●好評XEシリーズのジョイスティックにNEWタイプ登場。XE-Iの改良型で、
①2トリガーが大きくなり、指にフィットするようにした。
②少し離れて操作できるようにコードを長めにした。これが大きな変更点です。
カラーリングも見ての通りカッコよくなっています。これでハイスコア確実!
　また以前から評判の良い操作性と耐久性は失っておらず、切り換えてスイッチでレバーを右手、左手どちらでも使用できるようになっています。
●適応機種はPC-6000シリーズ、X-Iシリーズ、MSX、FM-77AV、MZ-2500シリーズなど、アタリ仕様のジョイスティック・ポートのあるパソコンです。
　Super MZのゼビウスのジョイスティック付きソフトにはこのジョイスティックが入っています。

オリジナル 2トリガージョイスティック

XE-1b

定価 3,900円
対応機種：X-Iシリーズ/MZ-2500シリーズ/PC-6001シリーズ/FM77AV/MSX/MSX2



直径14㎜の2トリガーボタンで
セパレート・ショットのソフトを
より高度なフィーリングで楽しめます。

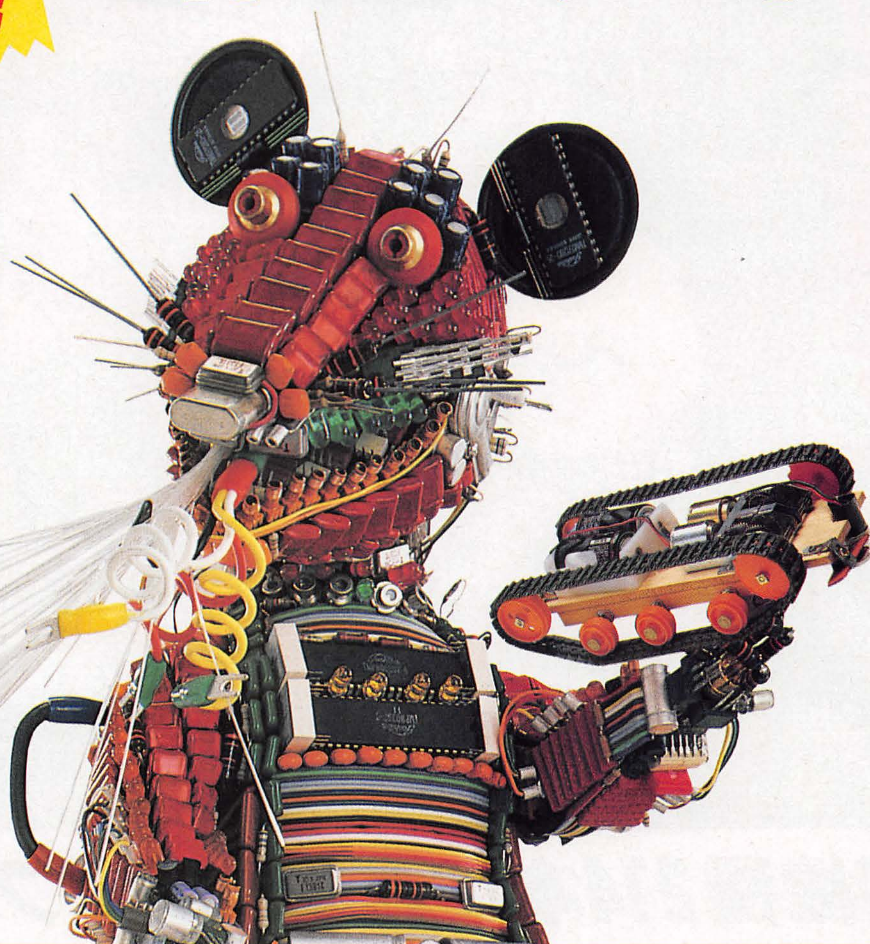
底面のスライド・スイッチを切替えることで
レバー操作を右手
左手に持替えることのできる
マニア向け設定がされています。

さらに!! ハイスコア重視設計

昭和61年度
第2回 エレクトロニクス工作コンテスト

実施中!

かいじゅう君は『戦車』を作りました。





●募集部門	小学生の部・中学生の部・高校生の部
●募集期間	昭和61年7月1日(火)〜9月30日(火)
●書類審査	昭和61年10月1日(水)〜10月15日(水)
●作品応募〆切	昭和61年10月16日(木)必着
●書類審査結果発表	昭和61年11月15日(土)
●作品審査	昭和61年11月17日(月)〜12月末日
●発表	昭和62年1月中旬
●主催	電波新聞社
●後援	文部省・通商産業省・郵政省

●資料請求・お問い合わせ先 ㈱電波新聞社内「エレクトロニクス工作コンテスト」事務局 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎(03)445-6111(代)
※本コンテストの進行状況及び発表等は、月刊「ラジオの製作」誌上で毎月発表・紹介しています。

エレクトロニクス工作のバイブル!!

これこそテキストだ——。

別冊 ラジオの製作

図解 エレクトロニクス工作

ENJOY! ELE HOBBY

楽しい工作約40数種を掲載

- ミニ・トランスバータの製作
- 有線放送局用 送・受信機
- 乾電池しぼり器の製作
- イコライザかんの製作
- JOY GRIPの製作
- 音声多重用2か国語アダプタの製作
- ロードかんの製作

見て作れる ICやトランジスタをもちいた製作記事を徹底紹介

ビギナーのため 回路図や部品の説明から,プリント基板の作りかた,ケース加工,ハンダ付けのしかたまでやさしく解説



楽しい工作約40数種をドドッと掲載。ICやトランジスタをもちいた製作記事を徹底紹介するほか,ビギナーのために,回路図や部品の説明からプリント基板の作りかた,ケース加工,ハンダ付けのしかたまでをやさしく解説。

定価1,500円(送料250円)

図解エレクトロニクス工作

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 ☎03(445)6111(代)

待望の発売！B5版276ページ定価1700円
キミを満足させる充実の内容!!

第1章
チャレンジ！秀作AVG
- 暗黒城
- セイバー
- 北斗の拳
- ウイングマン2〜キータクラーの復活
- デーモンズリング
- デゼニワールド
- ABYSS
- ABYSSII〜帝王の涙
- オホーツクに消ゆ
- ムー大陸の謎
- ミステリーハウスII
- WORRY
- は〜りぃふぉっくす〜雪の魔王編
- コロニーオデッセイ（冒険編, 対決編）
- ナナちゃんのスター誕生
- ゴルゴ13〜狼の巣

第2章
チャレンジ！秀作RPG
- ザ・ファイアークリスタル
- ザ・スクリーマー
- ファンタジアン
- リザード

第3章
チャレンジ！秀作ARPG
- デーモン・クリスタル
- ザナドゥ
- メルヘン・ヴェールI
- ハイドライドII
- トリトーン

第4章
RPG総カタログ

第5章
RPGはこうして創られる



著者：山下　章

第6章
1発速答！レスキュー！アドベンチャー・ゲーム
- アステカ
- アビス
- アビスII〜帝王の涙
- 暗黒城
- ウィル
- ウイングマン
- 英雄伝説サーガ
- エルドラド伝奇
- 黄金の墓
- 続・黄金の墓
- オホーツクに消ゆ！
- 軽井沢誘拐案内
- 機動戦士ガンダムI
- サザンクロス
- ザース
- サラダの国のトマト姫
- 新竹取物語
- セイバー
- タイムトンネル
- デス・トラップ
- デゼニランド
- デゼニワールド
- デーモンズ リング
- テラ4001
- ドリームランド
- は〜りぃふぉっくす
- は〜りぃふぉっくす〜雪の魔王編
- ポートピア連続殺人事件
- ミコとアケミのジャングル・アドベンチャー
- 惑星メフィウス
- ワンダーハウス

資料編
AVG攻略完全マップ！
AVG & RPG MUSIC コレクション
- メルヘンヴェール
- デゼニワールド
- デーモン・クリスタル
- ABYSSII〜帝王の涙
- ザナドゥ
- ハイドライドII

CHALLENGE!! Personal Computer A.V.G&R.P.G
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

電波新聞社 出版販売部
東京本社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111　大阪本社 〒530 大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361　西部本社 〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎092-431-7411

キミのパソコンでナムコミュージックを演奏させよう！

namco
VIDEO GAME MUSIC PROGRAM

■対象機種

♬ファミリーコンピュータ♬FMシリーズ♬JR－200♬M5♬MZ－1500♬MZ－700♬MZ－80B／2000／2200／(2500)♬パソピア7♬PC－6000シリーズ♬PC－6001mkIISRシリーズ♬PC－8001♬PC－8801／mkII＋GSX8800♬PC－8801mkII♬PC－8801mkIISR♬VIC－1001♬S1♬MSX

■曲目

♬ギャラクシアン♬パックマン♬ラリーX♬キング&バルーン♬マッピー♬ギャラガ♬ニューラリーX♬ワープ&ワープ♬ボスコニアン♬ポールポジション♬ゼビウス♬ディグダグ♬フォゾン♬パック&パル♬リブルラブル♬ポールポジションII♬ギャプラス♬ドルアーガの塔♬パックランド♬グロブダー♬ディグダグII♬ドラゴンバスター♬メトロクロス♬バトルシティ



全楽譜付き！

新譜
♪ワープマン♪バトルシティ♪バラデューク
♪スターラスター♪モトス♪スカイキッド
掲載

大好評発売中!!

B5判 468ページ　定価 1,800円

DEMPA/ペンタン

出て来い夏の人気者。

ドラゴンバスター

スカイキッド

ドルアーガの塔







Cooler Bottle (500ml)

クーラーボトル500mℓ

ドラゴンバスター/スカイキッド
ドルアーガの塔　標準価格 各1,200円

ペンタンのキャラクター・グッズにクーラーボトルが仲間入りしました。とっても軽くて、しかも保温性はバツグン。海や山にぴったりの、おしゃれでハンディなクーラーボトルです。

(申し込みの際はカップタイプもしくはストロータイプのいずれかを指定して下さい。)



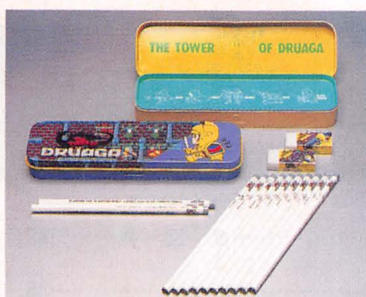
新発売

ドラゴンバスターTシャツ

標準価格 1,700円

ナムコグッズ全国取扱店一覧

〔北海道〕●(株)藤丸(滝川市)☎0125-22-2403●YESそうご電器5F(札幌市)☎011-214-2850●九十九電機札幌店(札幌市)☎011-241-2299〔青森県〕●電巧堂チェーン八戸本店(八戸市)☎0178-44-4111〔岩手県〕●電巧堂チェーン盛岡本店(盛岡市)☎0196-54-2772〔秋田県〕●緑屋そうご電器秋田店(秋田市)☎0188-32-1951●Cherry's(北秋田郡)☎0186-63-0495〔宮城県〕●庄子デンキコンピュータ中央(仙台市)☎0222-24-5591●電巧堂チェーンDAC東口店(仙台市)☎0222-91-4744〔福島県〕●オリエンタルパソコンショップ(福島市)☎0245-21-2101●粉又・コンピュータ駅前店(福島市)☎0245-21-2011●大竹商会(会津若松市)☎0242-26-2244●郡山西武(郡山市)☎0249-34-6161〔新潟県〕●(株)三和商会(新発田市)☎0254-22-3079●(株)三和商会新潟営業所(新潟市)☎0252-83-5155〔茨城県〕●KONAN販売(水戸市)☎0292-43-8188〔栃木県〕●小林電気(足利市)☎0284-21-0131〔山梨県〕●システムインナカゴミ甲府(甲府市)☎0552-28-3333〔群馬県〕●パソコンランド21前橋店(前橋市)☎0272-21-2721●パソコンランド21高崎店(高崎市)☎0273-26-5221●TECHNO(高崎市)☎0273-22-1300●ファミコンショップ任天堂(高崎市)☎0273-27-7282●(株)松野屋書店(藤岡市)☎0274-22-0344〔埼玉県〕●長崎屋北鴻巣店ドリーマー(鴻巣市)☎0485-96-6218〔千葉県〕●アイブックス市川店(市川市)☎0473-26-2661●多田屋サンピア店(東金市)☎04755-2-5561〔東京都〕●池袋西武マイコンショップ(豊島区)☎03-981-0111●アイブックス目黒店(品川区)☎03-473-4791●ヤマギワテクニカ店(千代田区)☎03-253-0121●クロスポイント(港区)☎03-445-8778●サンシャインゲームセンター(足立区)☎03-887-6060●東急ハンズ町田店(町田市)☎0427-28-2608●ロンアート(武蔵野市)☎0422-21-3666〔神奈川県〕●鎌倉書店(鎌倉市)☎0467-46-2619●プレイシャトー(横浜市)☎045-251-8341〔静岡県〕●すみやパソコンアイランド(静岡市)☎0542-55-8819●メルバII.(浜松市)☎0534-64-8412●すみや沼津バイパス店(浜松市)☎0559-22-6500●システムイン吉野(藤枝市)☎0546-36-0630〔長野県〕●シマコーシステム(松本市)☎0263-26-0071●パソコンシティ2000(伊奈市)☎0265-73-6226●リッチランド(佐久市)☎0267-62-7522〔富山県〕●三共とやま本店(富山市)☎0764-42-2131●三共とよた店(富山市)☎0764-37-7733〔石川県〕●三共てらじ店



THE TOWER OF DRUAGA

TREASURE BOX

ドルアーガの塔トレージャーボックス

トレージャーボックスは、「ドルアーガの塔」熱狂的なゲーム・フリークのために用意しました。カンペンケース1カン、鉛筆12本、消しゴム2個が入ったセットです。カンペンケースは、サンドイエローとバイオレットの2色どちらかを指定できます。鉛筆は12本別々のキャラクターが印刷されています。

標準価格1,500円



ドルアーガの塔Tシャツ[A]

サイズ:S/M/L　標準価格1,800円



ドルアーガの塔Tシャツ[B]

サイズ:S/M/L　標準価格1,800円



パックマンポーチ&タオル

標準価格1,800円



マッピーポーチ&タオル

標準価格1,800円



ナムコ・キャラクターバッジ

通信販売は行なっておりません。

●パックマン●マッピー●ドルアーガの塔●パックランド●ドラゴンバスター●グロブダー●ディグダグII●スカイキッド…人気のナムコキャラクターバッジです。お近くのナムコグッズ取扱店でお求め下さい。

標準価格 各250円



PAC-LAND

FANTASY PACK

パックランドファンタジーパック

カンペンケース、ペンスタンド、鉛筆6本、シャープペンシル、替芯1ケース(0.5mm×40本)のセットです。カンペンケースは、ドルアーガの塔カンペンケースと同じ2層式になっています。

標準価格1,800円



マッピーTシャツ

サイズ:S/M/L　標準価格1,700円

サンダーストーム下敷(データイースト)

標準価格200円

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

サイズ	胸　囲	身　長
S	78～86(cm)	145～155(cm)
M	84～92(cm)	155～165(cm)
L	90～98(cm)	165～175(cm)

■申し込み方法

292ページの通信販売の申し込みをよく読んで申し込んで下さい。

速報!!スカイキッドTシャツ近日発売!! 標準価格一、七〇〇円

(金沢市)☎0762-47-2524●ユニー加賀店パルザ(加賀市)☎07617-3-1141〔福井県〕●マイコンピット(福井市)☎0776-36-8536●マルツでんきらんど二の宮店(福井市)☎0776-27-3702●ぷらも(松任市)☎0762-76-6995●コマツパソコンセンター(小松市)☎0761-22-4672〔愛知県〕●パソコンショップΣ(名古屋市)☎052-251-8334●J&P栄店(名古屋市)☎052-261-9201●ユニー新城店1F(新城市)☎05362-3-3111〔岐阜県〕●小川無線(大垣市)☎0584-78-6387〔三重県〕●システムハウス・ラム(鈴鹿市)☎0593-82-0857〔大阪府〕●ニノミヤムセン駅前第4ビル店(大阪市)☎06-341-2031●ニノミヤムセンパソコンランドなんば(大阪市)☎06-643-3217●マイコンショップCSK(大阪市)☎06-345-2851●ニノミヤムセン本店(大阪市)☎06-643-2038●ニノミヤムセンぱそこん亭FMランド(大阪市)☎06-643-2039●ニノミヤムセンエレランド(大阪市)☎06-632-2038●ニノミヤムセン藤井寺店(藤井寺市)☎0729-39-9206●ワルツ堂ロンモール布施店(東大阪市)☎06-783-6545●(有)天勝コンピューター(東大阪市)☎06-746-1552〔奈良県〕●ニノミヤムセンパソコンランド奈良店(奈良市)☎0742-26-2003〔兵庫県〕●ニノミヤムセン姫路店(姫路市)☎0792-88-2363●ニノミヤムセン今宿店(姫路市)☎0792-94-5363●せいでん明石本店(明石市)☎078-917-5555〔和歌山県〕●ニノミヤムセン和歌山店(和歌山市)☎0734-32-5121〔広島県〕●松本無線パーツ(広島市)☎082-243-4451●ファミコンランドドンキー(広島市)☎082-248-0625 ●オフィスA1(呉市) ☎0823-25-8086〔島根県〕●石見電業社(益田市)☎08562-2-0396〔山口県〕●ヨツキテレホン(新南陽市)☎0834-62-4111内76〔香川県〕●野田屋電機(高松市)☎0878-51-4545〔徳島県〕●都電機商会(徳島市)☎0886-22-2134〔愛媛県〕●マイコンハウス(松山市)☎0899-47-0765〔高知県〕●マイコンショップボーイズ(中村市)☎08803-4-2184〔福岡県〕●(株)デオニー(北九州市)☎093-551-6339●MYパソコンショップ王条(太宰府市)☎092-923-3434〔佐賀県〕●ZERO1(唐津市)☎09557-2-5883〔長崎県〕●石丸文行堂(長崎市)☎0958-28-0140〔大分県〕●(株)トキハマイコンコーナー(大分市)☎0975-38-1111〔鹿児島県〕●ベスト電器パソコン館(鹿児島市)☎0992-23-2081●スーパーエキスプレスdo-ing木場茶屋(川内市)☎0996-20-5335 ●〔埼玉県〕セルレーヴ(新座市)☎0484-78-7808

DEMPA/ペンタン　電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111

マイコンBASICマガジン
9月号目次

©マイコンBASICマガジン9月号

第5巻 第9号
昭和61年8月25日印刷
昭和61年9月1日発行
定価380円

電波新聞社 1986Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

東京都品川区東五反田1－11－15 郵便番号141 電話 東京(03)445－6111
(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

集中連載！

ファミリーコンピュータでオリジナル・ゲームを作ろう

当たり判定をつけてみよう

断空我

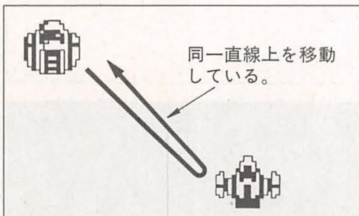
みんな夏休みをどうすごしているかな？クーラーのきいたヘヤの中でファミコンをしているんじゃないかな？健康のため，やりすぎに注意しようね。

ところで，そろそろファミリーベーシックでゲームを作れるようになったと思うけど，どうかな？今回は，前回のプログラムに当たり判定を付け加えてみました。そのかわり，V３でないとメモリがたりなくなってしまいました。でも安心してください。後で，V３以外でも動かす方法を説明しますよ。

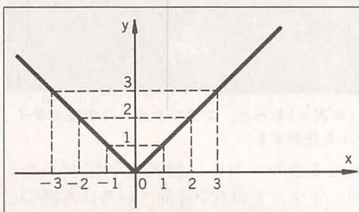
改良したところ

前回のプログラムと少し変わったところがあります。スターキラーの動きを，テラジに似せたつもりだったのですが，だいぶちがっていました。

第１図のように動かさなければいけなかったのです。そのため，プログラムを少し改良しました。これでよりテラジの動きに似てきたと思います。



《第１図》スターキラーの動きは同一直線移動にした



《第２図》これがＹ＝|Ｘ|のグラフ

操作方法

コントローラＩの操作で，スターシップを上下左右に動かすことができ，Ⓐ Ⓑどちらのボタンを押しても弾を発射します。

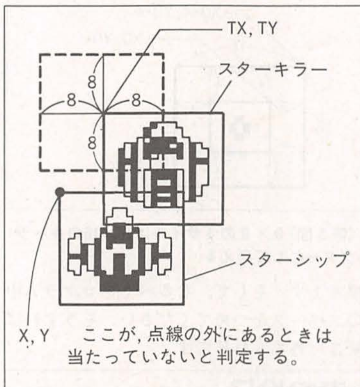
また，スターシップをナナメに動かすことも可能になっていますよ。

敵はスターキラーとニタニタで，スターキラーは高速でスターシップにせまってきます。また，ニタニタは画面上から下に降りてきて，まん中あたりで四つのミサイルを発射します。スターキラーとニタニタは，弾でやっつけることができますが，ミサイルはやっつけられませんので，画面の外にだすようにしてください。敵にぶつかったりすると，ゲーム・オーバーです。

別にゲームにするつもりはなかったので，得点をつけませんでした（なぜなら普通にプレイしているかぎり，終わらないからです)。

プログラムについて

今回当たり判定を付け加えたわけですが，このことについてくわしく説明しようと思います。その前に絶対値について少々説明します。



《第図３》スターシップとスターキラーの当たり判定はこうなっている

★絶対値

たとえば，Ｙ＝|Ｘ|という式があるとします。この“| |”が絶対値の記号です。ベーシックでは，ＡＢＳ（アブソリュート）という関数で，サポートされています。

さて，Ｙ＝|Ｘ|のグラフを描いてみると**第２図**のようになります。つまり，Ｘの値の符号をつねにプラスにした値をＹとしているわけです。わかりましたか？カンタンでしょ！

★当たり判定

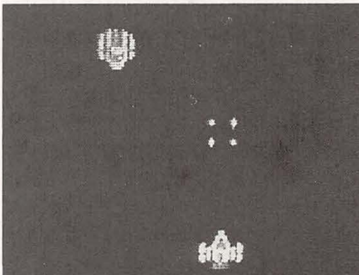
390行を見てください。これが当たり判定のために付け加えたプログラムの１行ですが，他も同じようなものです。

ＡＢＳ（ＴＸ－Ｘ）とすると，敵の水平座標から自機の水平座標を引いた値を絶対値にします。

したがって，この行では，水平座標の差が８より大きいか，または垂直座標の差が８より大きいとき，**120行**へ行くようになっています。**第３図**を参考にしてください。

580行は，ミサイルとスターシップとの当たり判定です。**390行**とは少し異なっていますね。なぜなら，スターシップやスターキラーなどは，16ドット×16ドットのキャラクターなのに対し，ミサイルは８ドット×８ドットのキャラクターだからです。

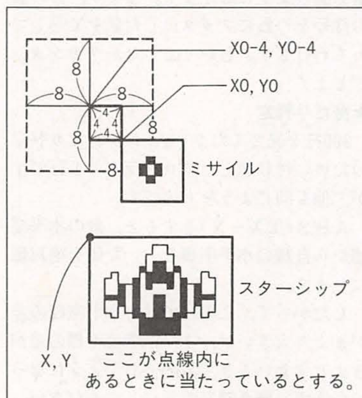
第４図をよくみて理解しましょう。なぜＸ０やＹ０の値のあとに-4があるかというと８×８のミサイルを16×16にみたてている



《写真１》スターシップとスターキラーの戦いがはじまる

《第１表》変数表

ＡＸ	スプライトを表示する，いちばん左の座標
ＺＸ	スプライトを表示する，いちばん右の座標
ＡＹ	スプライトを表示する，いちばん上の座標
ＢＹ	スターシップを表示する，いちばん上の座標
ＺＹ	スプライトを表示する，いちばん下の座標
Ｘ	スターシップの水平座標
Ｙ	スターシップの垂直座標
Ｆ	弾を発射しているかどうかのフラグ（－１のとき発射している）
ＦＸ	弾の水平座標
ＦＹ	弾の垂直座標
Ｔ	敵のフラグ（１：スターキラー，２：ニタニタ）
ＴＸ	敵の水平座標
ＴＹ	敵の垂直座標
ＶＸ	敵の水平移動量
ＶＹ	敵の垂直移動量
ＴＺ	ニタニタのフラグ
Ｘ０～３	ミサイルの水平座標
Ｙ０～３	ミサイルの垂直座標
Ｖ０～３	ミサイルの水平移動量
Ｗ０～３	ミサイルの垂直移動量
Ｚ０～３	ミサイルのフラグ
ＢＸ	スプライトを表示するまん中の座標
ＳＸ	ＶＸの符号



《第４図》スターシップとミサイルの当たり判定は，こうして考える

からです。こうすることにより，**第５図**のようになるのです。

Ｖ３以外で動かすには？

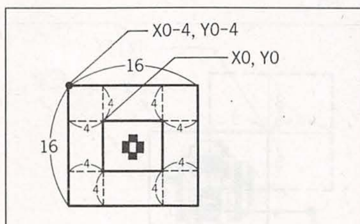
メモリがたりないためＶ３以外ではこのプログラムは動きません。Ｖ３以外でこのプログラムを走らすためには，ある程度プログラムをけずる必要があります。したがって，敵が２種類でてくるのを１種類にすればいいわけです。

それでは，スターキラーだけがでてくるようにするには，どうすればいいかというと，**300行，330～340行，410行～750行**をけずります（つまり入力しない)。これで敵はスターキラーだけしかでてきませんが，Ｖ３以外でもプログラムが走るようになります。

スターキラーでなくニタニタだけをだしたいときは，**300～320行，350～400行**をけずります。そして，なるべくプログラム中のスペースをつめてください。そうすればＶ３以外でもＯＫです。

《リスト１》改良版ゼビウスもどきのプログラム・リスト

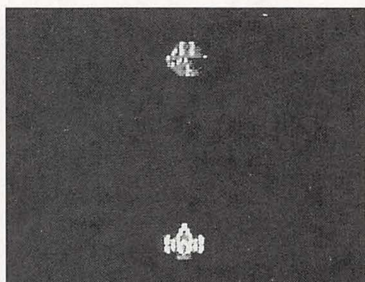
```
10 CLS:CGSET 0,1:SPRITE ON
20 DEF SPRITE 0,(0,1,0,0,0)="ﾋﾟﾌﾟﾍﾟﾎﾟ"
30 DEF SPRITE 1,(3,1,0,0,0)=CHR$(212)+CHR$(212)+CHR$(212)+CHR$(212)
40 DEF SPRITE 2,(1,1,0,0,1)="ﾁﾞﾂﾞｿﾞﾀﾞ"
50 DEF SPRITE 3,(1,1,0,0,0)="¥｣^-"
60 DEF SPRITE 4,(3,0,0,0,0)=CHR$(209)
70 DEF SPRITE 5,(3,0,0,0,0)=CHR$(209)
80 DEF SPRITE 6,(3,0,0,0,0)=CHR$(209)
90 DEF SPRITE 7,(3,0,0,0,0)=CHR$(209)
100 AX=16ZX=224AY=23ZY=200BX=(AX+ZX)/2BY=ZY-128
110 X=(ZX-AX)/2Y=ZY-32
120 SK=STICK(0)
130 X=X+((SK=2)+(SK=6)+(SK=10)-(SK=1)-(SK=5)-(SK=9))*8
140 Y=Y+((SK=8)+(SK=9)+(SK=10)-(SK=4)-(SK=5)-(SK=6))*8
150 IF X<AX THEN X=AX
160 IF X>ZX THEN X=ZX
170 IF Y<BY THEN Y=BY
180 IF Y>ZY THEN Y=ZY
190 SPRITE 0,X,Y
200 IF F THEN 230
210 IF STRIG(0)=0 THEN 280
220 F=-1FX=X:FY=Y
230 FY=FY-16IF FY<AY THEN F=0SPRITE 1,0,0GOTO 280
240 IF T=0 OR T=2 AND TZ=2 THEN 270
250 IF ABS(FX-TX)>16 OR ABS(FY-TY)>16 THEN 270
260 F=0SPRITE 1,0,0T=0SPRITE 2,0,0SPRITE 3,0,0GOTO 120
270 SPRITE 1,FX,FY
280 ON T GOTO 350,410
290 IF RND(20) THEN 120
300 IF RND(10)=0 THEN 330
310 T=1TX=SGN(BX-X)*80+X:TY=AY:VX=SGN(X-TX)*12VY=(Y-TY)/10+10SX=SGN(VX)
320 SPRITE 2,TX,TY:GOTO 120
330 T=2TX=RND(ZX-AX)+AX:TY=AY
340 SPRITE 3,TX,TY:GOTO 120
350 TX=TX+VX:VX=VX-SX
360 TY=TY+VY:VY=VY-2
370 IF TY<AY THEN T=0SPRITE 2,0,0GOTO 120
380 SPRITE 2,TX,TY
390 IF ABS(TX-X)>8 OR ABS(TY-Y)>8 THEN 120
400 GOTO 760
410 ON TZ GOTO 460,540
420 TY=TY+8IF TY>AY+RND(100)+50 THEN TZ=1SPRITE 3,0,0GOTO 120
430 SPRITE 3,TX,TY
440 IF ABS(TX-X)>8 OR ABS(TY-Y)>8 THEN 120
450 GOTO 760
460 X0=TX:X1=TX+8X2=TX:X3=TX+8
470 Y0=TY:Y1=TY:Y2=TY+8Y3=TY+8
480 V0=-4V1=4V2=-4V3=4W0=-4W1=-4W2=4W3=4Z0=0Z1=0Z2=0Z3=0
490 SPRITE 4,X0,Y0
500 SPRITE 5,X1,Y1
510 SPRITE 6,X2,Y2
520 SPRITE 7,X3,Y3
530 TZ=2GOTO 120
540 IF Z0 THEN 590
550 X0=X0+V0:V0=V0+SGN(X-X0):IF X0>ZX OR X0<AX THEN Z0=-1SPRITE 4,0,0GOTO 590
560 Y0=Y0+W0:W0=W0+SGN(Y-Y0):IF Y0>ZY OR Y0<AY THEN Z0=-1SPRITE 4,0,0GOTO 590
570 SPRITE 4,X0,Y0
580 IF ABS(X0-4-X)<8 AND ABS(Y0-4-Y)<8 THEN 760
590 IF Z1 THEN 640
600 X1=X1+V1:V1=V1+SGN(X-X1):IF X1>ZX OR X1<AX THEN Z1=-1:SPRITE 5,0,0GOTO 640
610 Y1=Y1+W1:W1=W1+SGN(Y-Y1):IF Y1>ZY OR Y1<AY THEN Z1=-1:SPRITE 5,0,0GOTO 640
620 SPRITE 5,X1,Y1
630 IF ABS(X1-4-X)<8 AND ABS(Y1-4-Y)<8 THEN 760
640 IF Z2 THEN 690
650 X2=X2+V2:V2=V2+SGN(X-X2):IF X2>ZX OR X2<AX THEN Z2=-1:SPRITE 6,0,0GOTO 690
660 Y2=Y2+W2:W2=W2+SGN(Y-Y2):IF Y2>ZY OR Y2<AY THEN Z2=-1:SPRITE 6,0,0GOTO 690
670 SPRITE 6,X2,Y2
680 IF ABS(X2-4-X)<8 AND ABS(Y2-4-Y)<8 THEN 760
690 IF Z3 THEN 740
700 X3=X3+V3:V3=V3+SGN(X-X3):IF X3>ZX OR X3<AX THEN Z3=-1:SPRITE 7,0,0GOTO 740
710 Y3=Y3+W3:W3=W3+SGN(Y-Y3):IF Y3>ZY OR Y3<AY THEN Z3=-1:SPRITE 7,0,0GOTO 740
720 SPRITE 7,X3,Y3
730 IF ABS(X3-4-X)<8 AND ABS(Y3-4-Y)<8 THEN 760
740 IF Z0+Z1+Z2+Z3=-4 THEN T=0TZ=0GOTO 120
750 GOTO 120
760 LOCATE 10,12:PRINT "GAME OVER"
```



《第５図》８×８のミサイルは16×16のキャラクターとして考える

おわりに

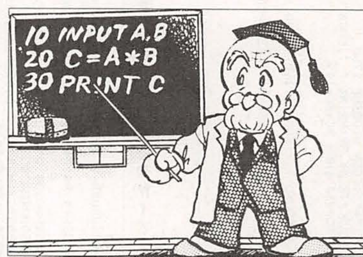
ゲーム・プログラムを作るうえで，問題になる点の一つに，当たり判定があると思います。その点を今回，いろいろ説明したのですが，おわかりいただけたでしょうか。ではまた次回まで。


《写真２》おっと，ニタニタが！この後ミサイルを発射する

本誌で使用しているファミコンのプログラム・リストの印字は，すべてBeep誌'85年５月号掲載のソフト（原作者＝ＫＡＺ氏）のものを使わせていただいたものです。

初心忘れるべからず
Dr.Dの入門
ゲームプログラミングのためのBASIC

キミもゲームを作ってみよう！



最終回：いよいよゲーム完成 ：「ベーマガを救え！」ゲーム

編：「ゲームプログラミングのためのBASIC」もついに最終回ですね。これまでの5回の総集編として，今までやってきたことをもとに，ゲームを作ります。それではDr.を呼びましょう！ みなさん，いっせいに，どうぞ…。

Dr.D：いやー，どうもどうも。さあ，最後も気合いを入れてがんばるぞ！ 今回はゲーム作りということで「プログラム・クッキング」風につぐ美ちゃんにも参加してもらうぞ。

つぐ美：よろしくお願いします！

ゲームの内容

Dr.D：さて，どんなゲームにしようかな？

つぐ美：私はUFOゲームみたいに，敵をビームで撃つゲームがいいと思うんですけど。

編：なかなか過激だなあ。

Dr.D：まあいいじゃろ。それでは降りてくる敵をビームで撃って，もし敵が下まで来たらゲーム・オーバーなんてどうじゃ。

編：それから，なぜだか敵がベーマガを持っていて，ビームがベーマガに当たってしまったら10点マイナス，敵だけに当たったら50点プラスにするといいんじゃないですか。

Dr.D：編君はゲームとなるとさえてくるんじゃな。

つぐ美：そうそう。

ゲームの流れ

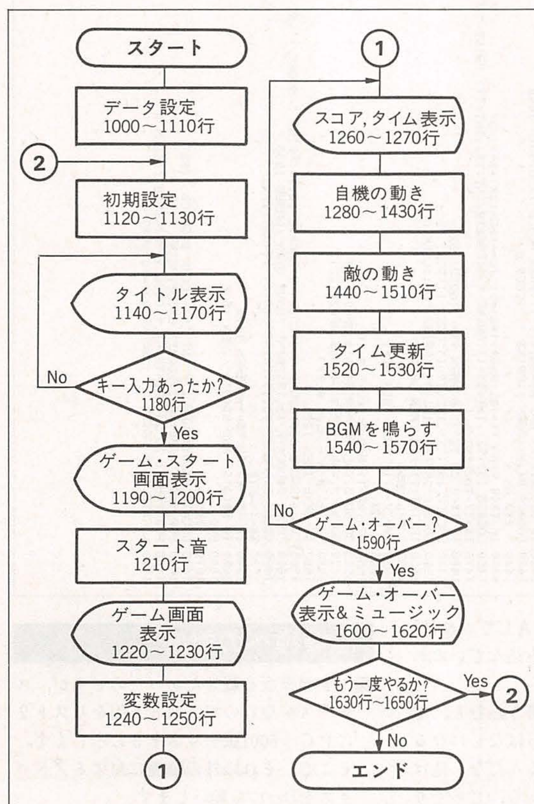
Dr.D：そんなわけで，だいたいゲームの内容が決まったところで，流れ図（フローチャート）を書いてくれないかな。

編：僕はちょっと頭が重いから…。

つぐ美：じゃ，いっしょに書こうよ。

編：そうしようか。サラサラサラ。

Dr.D：これだもんな。ほう，どれどれ（と，流れ図を見る）。よしよし，なかなかよくできたじゃないか。



《第1図》流れ図(フローチャート)

ゲームを作る

編：それじゃ，いざ，プログラムへー。

Dr.D：とりあえず，今までやってきたことを当てはめていこう。つぐ美ちゃんは今までのことわかっているかね。

つぐ美：ちゃんと読んでましたから，わかってますよ。オープニングのタイトル表示は第1回目のようにすればいいんでしょ。

編：それから，自機と敵の動きは第2回目でやったことを使って，ビームを撃ったりするところは第3回目のことをやれば……。

Dr.D：2人とも，さえてるぞ。これじゃ，ワシの出番がなくなるから，そのあとはワシが続けよう。

キャラクターは4回目でやったように定義すればいいのだぞ。あとは効果音やBGMをつければいいんだ。これは前回やったことだな。

X1版「ベーマガを救え！」

編：それじゃ，この手順にそって，また，流れ図にそって，Dr.にプログラムを組んでもらいましょう。題して，「ベーマガを救え！」。

Dr.D：では，X1で作ってみよう。**リスト1**のようになるぞ。処理の区切りごとに「'」ではじまる注釈を付けてあるから，わりとわかりやすいだろう。これはプログラムの実行には直接関係ないので，各自で見やすいようにプログラムに入れてくれたまえ。ほとんどが今までやったことの寄せ集めだから，よく見ればどうやっているかわかるはずだぞ。

編：BGMはどうやっているんですか？

《リスト1》ベーマガを救え！ のＸ1(CZ-8CB01/8FB01)用プログラム・リスト

```
1000 ' ｷｬﾗｸﾀﾉ ｾｯﾃｲ
1010 DEF CHR$(&H21)=HEXCHR$("000000000000000018181818181818181818181818181818")
1020 DEF CHR$(&H2A)=HEXCHR$("442208441108422804200844100842284422084411084228")
1030 DEF CHR$(&H42)=HEXCHR$("00FF8181818181FF00FFB9A5B9A5B9FF00FF8181818181FF")
1040 DEF CHR$(&H4F)=HEXCHR$("42247EFFFFFF4281422400000000000000007EDBFFFF4281")
1050 DEF CHR$(&H57)=HEXCHR$("0000187E7EDB81811818187E66E7C3811818187E7EDB8181")
1060 ' ﾐｭｰｼﾞｯｸ ﾃﾞｰﾀ ｾｯﾃｲ
1070 A$="V1505+D5+#C3+C5B3#A8A5G3#F5E3D8C5#C3D5#D3E8D5#D3E5F3#F8B5#A3A5#G3G8"
1080 B$="V1405B6A5G3#F6DED-B8A5B3+C5B3A6E6A5B3+C5+#C3+D8G5+D3+#C5+C3B8"
1090 C$="V1304-G6G5D3-D6D-GG5D3-G6GC+C5G3C6+CD+D5A3D6+D-G5+D3G5D3-G8"
1100 M1$="B3BED5595F6A667BAA":M2$="000000000000010101"
1110 SOUND 7,&HF8:SOUND 8,0:SOUND 9,0
1120 ' ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
1130 INIT:CLICKOFF:WIDTH 40:CONSOLE 0,25:CLS 4:C=0
1140 ' ﾀｲﾄﾙ
1150 COLOR C:LOCATE 13,13:PRINT "ﾍﾞｰﾏｶﾞ ｦ ｽｸｴ!"
1160 LINE (11,11)-(27,15),"*",C,B
1170 LINE (83,82)-(227,132),PSET,C,B:LINE (75,74)-(235,140),PSET,C,B
1180 IF INKEY$="" THEN C=(C+1) MOD 8:GOTO 1150
1190 ' ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ
1200 CLS 4:COLOR 5:LOCATE 13,13:PRINT "GAME START !!"
1210 TEMPO 60:PLAY "O5A2RARAR+A4":SOUND 7,&HF4:CLS 4
1220 ' ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ
1230 COLOR 6:LOCATE 33,2:PRINT "SCORE":LOCATE 33,7:PRINT "TIME"
1240 ' ﾍﾝｽｳ ｾｯﾃｲ
1250 TM=1000:SC=0:TX=-1:TY=1:GF=0:BY=-1:MP=0
1260 ' ｽｺｱ ﾀｲﾑ
1270 COLOR 5:LOCATE 33,4:PRINT SC:LOCATE 33,9:PRINT TM
1280 ' ｼﾞｷﾉ ｳｺﾞｷ
1290 K=STICK(0):MD=0
1300 IF K=4 THEN MD=-1
1310 IF K=6 THEN MD=1
1320 LOCATE MX,24:PRINT " ";:MX=MX+MD
1330 IF MX<0 THEN MX=0
1340 IF MX>31 THEN MX=31
1350 LOCATE MX,24:COLOR 7:CGEN 1:PRINT "W";:CGEN 0
1360 IF BY>=0 THEN 1390
1370 IF STRIG(0)=0 THEN 1440
1380 BX=MX:BY=23:GOSUB 1810
1390 LOCATE BX,BY:PRINT " "
1400 BY=BY-1:IF BY<0 THEN 1440
1410 IF BX=INT(TX) AND BY=INT(TY) THEN GOSUB 1670:GOTO 1440
1420 IF BX=INT(TX) AND BY=INT(TY-1) THEN GOSUB 1730:GOTO 1440
1430 LOCATE BX,BY:CGEN 1:PRINT "!":CGEN 0
1440 ' ﾃｷﾉ ｳｺﾞｷ
1450 IF TX<0 THEN TX=INT(RND(1)*2)*31:TD=-(SGN(TX)*2-1)/3
1460 LOCATE INT(TX),INT(TY-1):PRINT " ":LOCATE INT(TX),INT(TY):PRINT " "
1470 TX=TX+TD:TY=TY+.1
1480 IF TX<0 OR TX>31.9 THEN TX=-1:GOTO 1520
1490 LOCATE INT(TX),INT(TY-1):CGEN 1:PRINT "B";
1500 LOCATE INT(TX),INT(TY):PRINT "O";:CGEN 0
1510 IF INT(TY)=24 THEN GF=1
1520 ' ﾀｲﾑ ｺｳｼﾝ
1530 TM=TM-1:IF TM<0 THEN GF=1
1540 ' BGM
1550 MP=(MP+1) MOD 9:SOUND 9,10
1560 SOUND 2,VAL("&H"+MID$(M1$,MP*2+1,2))
1570 SOUND 3,VAL("&H"+MID$(M2$,MP*2+1,2))
1580 ' ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ﾊﾝﾃｲ & ｼｮﾘ
1590 IF GF=0 THEN 1260
1600 CLS 4:SOUND 8,0:SOUND 9,0:COLOR 5:LOCATE 12,11:PRINT " SCORE :";SC
1610 COLOR 2:LOCATE 13,13:PRINT "GAME OVER":GOSUB 1830
1620 COLOR 6:LOCATE 10,15:PRINT "ﾓｳ1ｶｲ ﾔﾘﾏｽｶ?(Y/N)"
1630 K$=INKEY$
1640 IF K$="Y" OR K$="y" THEN 1120
1650 IF K$<>"N" AND K$<>"n" THEN 1630
1660 END
1670 ' ｱﾀﾘ ｼｮﾘ 1
1680 LOCATE BX,BY:CGEN 1:PRINT "*";:CGEN 0:GOSUB 1790
1690 FOR T=0 TO 100:NEXT:LOCATE BX,BY:PRINT " "
1700 FOR Y=BY-1 TO 24:LOCATE BX,Y:CGEN 1:PRINT "B";:CGEN 0
1710 LOCATE BX,Y:PRINT " ";:SOUND 2,Y*10:NEXT
1720 TX=-1:TY=1:SC=SC+50:BY=-1:RETURN
1730 ' ｱﾀﾘ ｼｮﾘ 2
1740 LOCATE BX,BY:CGEN 1:PRINT "*";
1750 LOCATE BX,BY+1:PRINT "*";:CGEN 0:GOSUB 1790
1760 FOR T=0 TO 100:NEXT:LOCATE BX,BY:PRINT " ":LOCATE BX,BY+1:PRINT " "
1770 TX=-1:TY=1:BY=-1:IF SC>=10 THEN SC=SC-10
1780 RETURN
1790 ' ﾊﾞｸﾊﾂ ｵﾝ
1800 SOUND 8,16:SOUND 0,0:SOUND 1,7:SOUND 11,0:SOUND 12,28:SOUND 13,0:RETURN
1810 ' ﾊｯｼｬ ｵﾝ
1820 SOUND 8,16:SOUND 0,123:SOUND 1,0:SOUND 11,12:SOUND 12,20:SOUND 13,0:RETURN
1830 ' ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ﾐｭｰｼﾞｯｸ
1840 TEMPO 171:SOUND 7,&HF8
1850 PLAY A$+":"+B$+":"+C$:RETURN
```

《リスト2》ベーマガを救え！ のMSX用プログラム・リスト

```
1060 ' ﾐｭｰｼﾞｯｸ ﾃﾞｰﾀ ｾｯﾃｲ
1070 A$="T171V1506D4D-8C405B8B-2.A4G8F+4E8D2.C4C+8D4D+8E2.D4D+8E4F8F+2.B4B-8A4A-
8G2."
1080 B$="T171V1405B4.A4G8F+4.D4.E4.D4.O4B2.O5A4B8O6C4O5B8A4.E4.A4B8O6C4C+8D2.O5G
4O6D8D-4C8O5B2."
1090 C$="T171V1303G4.O4G4D8O3D4.O4D4.O3G4.O4G4D8O3G4.O4G4.C4.O5C4O4G8C4.O5C4.O4D
4.O5D4O4A8D4.O5D4.O3G4O5D8O4G4D8O3G2."
1100 M1$="A0A9BE50545F40537C":M2$="000000000000010101"
1110 SOUND 7,&HF8:SOUND 8,0:SOUND 9,0
1120 ' ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
1130 SCREEN 2:OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1:CLS:C=0
1140 ' ﾀｲﾄﾙ
1150 COLOR C,1:PSET(82,90),1:PRINT#1,"ﾍﾞｰﾏｶﾞｦ ｽｸｴ!"
1160 FOR X=66 TO 186 STEP 8:PSET(X,74),1:PRINT#1,"*"
1161 PSET(X,106),1:PRINT#1,"*":NEXT
1162 FOR Y=82 TO 98 STEP 8:PSET(66,Y),1:PRINT#1,"*"
1163 PSET(186,Y),1:PRINT#1,"*":NEXT
1170 LINE(58,66)-(200,122),C,B:LINE(50,58)-(208,139),C,B
1180 IF INKEY$="" THEN C=(C+1) MOD 16:GOTO 1150
1190 ' ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ
1200 SCREEN 1,0,2:KEY OFF:CLS:COLOR 5:LOCATE 8,13:PRINT "GAME START !!"
1210 PLAY "T70O5A8R8A8R8A8R8O6A4"
1215 IF PLAY(0) THEN 1215
1216 CLS
1217 GOSUB 2000
1220 ' ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ
1230 COLOR 6:LOCATE 24,2:PRINT "SCORE":LOCATE 24,7:PRINT "TIME"
1240 ' ﾍﾝｽｳ ｾｯﾃｲ
1250 TM=1000:SC=0:TX=-1:TY=1:GF=0:BY=-1:MP=0
1260 ' ｽｺｱ ﾀｲﾑ
1270 COLOR 5:LOCATE 24,4:PRINT SC:LOCATE 24,9:PRINT TM
1280 ' ｼﾞｷﾉ ｳｺﾞｷ
1290 K=STICK(0):MD=0
1300 IF K=7 THEN MD=-1
1310 IF K=3 THEN MD=1
1320 MX=MX+MD
1330 IF MX<0 THEN MX=0
1340 IF MX>23 THEN MX=23
1350 PUT SPRITE 4,(MX*8,183),4,4
1360 IF BY>=0 THEN 1390
1370 IF STRIG(0)=0 THEN 1440
1380 BX=MX:BY=22:GOSUB 1820
1390 PUT SPRITE 0,(0,209),5,0
1400 BY=BY-1:IF BY<0 THEN 1440
1410 IF BX=INT(TX) AND BY=INT(TY) THEN GOSUB 1670:GOTO 1440
1420 IF BX=INT(TX) AND BY=INT(TY-1) THEN GOSUB 1730:GOTO 1440
1430 PUT SPRITE 0,(BX*8,BY*8),6,0
1440 ' ﾃｷﾉ ｳｺﾞｷ
1450 IF TX<0 THEN TX=INT(RND(1)*2)*23:TD=-SGN(TX)*2-1)/3
1460 PUT SPRITE 2,(0,209),15,2:PUT SPRITE 3,(0,209),15,3
1470 TX=TX+TD:TY=TY+.1
1480 IF TX<0 OR TX>23.9 THEN TX=-1:GOTO 1520
1490 PUT SPRITE 2,(INT(TX)*8,INT(TY-1)*8),15,2
1500 PUT SPRITE 3,(INT(TX)*8,INT(TY)*8),13,3
1510 IF INT(TY)=23 THEN GF=1
1520 ' ﾀｲﾑ ｺｳｼﾝ
1530 TM=TM-1:IF TM<0 THEN GF=1
1540  BGM
```

Dr.D：1540～1570行が，ＢＧＭを鳴らしている部分だ。そのデータは1100行で定義している。〝ファ，ミ，レ〟を１オクターブずつずらして３回鳴らすのを繰り返しているだけなんだ。それぞれの音程を計算して（前号の計算式参照），そのデータを文字列として定義しているのだ。ＭＩＤ＄で文字列の一部を取りだして（この場合は２ケタ），これをＶＡＬで〝&Ｈ〟をつけて16進数として読み込んでいるわけだ。

こうして直接ＰＳＧに書き込むと，他のことをしていても鳴りっぱなしになるので，ＢＧＭとして使えるんだな。他は複雑なことはしていないから，じっくり考えてみてくれたまえ。

他機種への対応

編：全機種版を載せたかったのですが，スペースがないので，ＭＳＸ版を**リスト２**にＰＣ－6001版を**リスト３**に示します。そこで，それ以外の機種に対するアドバイスをDr.にお願いします。

Dr.D：今までの５回の中にあった各機種の

```
1170 LINE (42,66)-(180,136),C,B:LINE (34,58)-(188,144),C,B
1180 IF INKEY$="" THEN C=C+1-INT((C+1)/8)*8:GOTO 1150
1190 REM ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ
1200 CLS:COLOR 5:LOCATE 9,7:PRINT "GAME START !!"
1210 PLAY "T60V15O5A8R8A8R8A8R8O6A4"
1215 FOR T=0 TO 1700:NEXT
1216 SOUND 7,&HF4:CLS
1220 REM ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ
1230 COLOR 7:LOCATE 27,2:PRINT "SCORE":LOCATE 27,5:PRINT "TIME"
1240 REM ﾍﾝｽｳ ｾｯﾃｲ
1250 TM=1000:SC=0:TX=-1:TY=1:GF=0:BY=-1:MP=0
1260 REM ｽｺｱ ﾀｲﾑ
1270 COLOR 1:LOCATE 27,3:PRINT SC;" ":LOCATE 27,6:PRINT TM;" "
1280 REM ｼﾞｷﾉ ｳｺﾞｷ
1290 K=STICK(0):MD=0
1300 IF K=7 THEN MD=-1
1310 IF K=3 THEN MD=1
1320 LOCATE MX,15:PRINT " ";:MX=MX+MD
1330 IF MX<0 THEN MX=0
1340 IF MX>25 THEN MX=25
1350 LOCATE MX,15:COLOR 7:PRINT "W";
1360 IF BY>=0 THEN 1390
1370 IF STRIG(0)=0 THEN 1440
1380 BX=MX:BY=14:GOSUB 1810
1390 LOCATE BX,BY:PRINT " "
1400 BY=BY-1:IF BY<0 THEN 1440
1410 IF BX=INT(TX) AND BY=INT(TY) THEN GOSUB 1670:GOTO 1440
1420 IF BX=INT(TX) AND BY=INT(TY-1) THEN GOSUB 1730:GOTO 1440
1430 LOCATE BX,BY:PRINT "!"
1440 REM ﾃｷﾉ ｳｺﾞｷ
1450 IF TX<0 THEN TX=INT(RND(1)*2)*25:TD=-(SGN(TX)*2-1)/3
1460 LOCATE INT(TX),INT(TY-1):PRINT " "
1465 LOCATE INT(TX),INT(TY):PRINT " "
1470 TX=TX+TD:TY=TY+.1
1480 IF TX<0 OR TX>25.9 THEN TX=-1:GOTO 1520
1490 LOCATE INT(TX),INT(TY-1):PRINT "B";
1500 LOCATE INT(TX),INT(TY):PRINT "O";
1510 IF INT(TY)=15 THEN GF=1
1520 REM ﾀｲﾑ ｺｳｼﾝ
1530 TM=TM-1:IF TM<0 THEN GF=1
1540 REM BGM
1550 MP=MP+1-INT((MP+1)/9)*9:SOUND 9,10
1560 SOUND 2,VAL("&H"+MID$(M1$,MP*2+1,2))
1570 SOUND 3,VAL("&H"+MID$(M2$,MP*2+1,2))
1575 SOUND 9,15:SOUND 7,&HF4
1580 REM ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ﾊﾝﾃｲ & ｼｮﾘ
1590 IF GF=0 THEN 1260
1600 CLS:SOUND 8,0:SOUND 9,0:COLOR 5:LOCATE 12,11:PRINT " SCORE :";SC
1610 COLOR 1:LOCATE 7,5:PRINT "GAME OVER":GOSUB 1830
1620 COLOR 6:LOCATE 6,7:PRINT "ﾓｳ1ｶｲ ﾔﾘﾏｽｶ?(Y/N)"
1630 K$=INKEY$
1640 IF K$="Y" OR K$="y" THEN 1120
1650 IF K$<>"N" AND K$<>"n" THEN 1630
1660 END
1670 REM ｱﾀﾘ ｼｮﾘ 1
1680 LOCATE BX,BY:PRINT "*";:GOSUB 1790
1690 FOR T=0 TO 100:NEXT:LOCATE BX,BY:PRINT " "
1700 FOR Y=BY-1 TO 15:LOCATE BX,Y:PRINT "B";
1710 LOCATE BX,Y:PRINT " ";:SOUND 2,Y*10:NEXT
1720 TX=-1:TY=1:SC=SC+50:BY=-1:RETURN
1730 REM ｱﾀﾘ ｼｮﾘ 2
1740 LOCATE BX,BY:PRINT "*";
1750 LOCATE BX,BY+1:PRINT "*";:GOSUB 1790
1760 FOR T=0 TO 100:NEXT:LOCATE BX,BY:PRINT " "
1765 LOCATE BX,BY+1:PRINT " "
1770 TX=-1:TY=1:BY=-1:IF SC>=10 THEN SC=SC-10
1780 RETURN
1790 REM ﾊﾞｸﾊﾂ ｵﾝ
1800 SOUND 8,16:SOUND 0,0:SOUND 1,7:SOUND 11,0:SOUND 12,28
1805 SOUND 13,0:RETURN
1810 REM ﾊｯｼｬ ｵﾝ
1820 SOUND 8,16:SOUND 0,123:SOUND 1,0:SOUND 11,12:SOUND 12,20
1825 SOUND 13,0:RETURN
1830 REM ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ﾐｭｰｼﾞｯｸ
1840 SOUND 7,&HF8:PLAY "T171V15","T171V14","T171V13"
1850 PLAY A$,B$,C$:PLAY A2$,B2$,C2$
1855 FOR T=0 TO 2500:NEXT:RETURN
```

```
1550 MP=(MP+1) MOD 9:SOUND 9,10
1560 SOUND 2,VAL("&H"+MID$(M1$,MP*2+1,2))
1570 SOUND 3,VAL("&H"+MID$(M2$,MP*2+1,2))
1580 ' ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ﾊﾝﾃｲ & ｼｮﾘ
1590 IF GF=0 THEN 1260
1591 PUT SPRITE 0,(0,209),0,0:PUT SPRITE 1,(0,209),0,1:PUT SPRITE 2,(0,209),0,2
1592 PUT SPRITE 3,(0,209),0,3:PUT SPRITE 4,(0,209),0,4:PUT SPRITE 5,(0,209),0,1
1600 CLS:SOUND 8,0:SOUND 9,0:COLOR 5:LOCATE 7,11:PRINT "SCORE :";SC
1610 COLOR 2:LOCATE 8,13:PRINT "GAME OVER":GOSUB 1830:CLOSE
1620 COLOR 6:LOCATE 5,13:PRINT "ﾓｳ1ｶｲ ﾔﾘﾏｽｶ?(Y/N)"
1630 K$=INKEY$
1640 IF K$="Y" OR K$="y" THEN 1120
1650 IF K$<>"N" AND K$<>"n" THEN 1630
1660 END
1670 ' ｱﾀﾘ ｼｮﾘ 1
1680 PUT SPRITE 3,(0,209),15,3
1685 PUT SPRITE 1,(BX*8,BY*8),8,1:GOSUB 1790
1690 FOR T=0 TO 100:NEXT:PUT SPRITE 1,(0,209),15,1
1700 FOR Y=BY-1 TO 23:PUT SPRITE 2,(BX*8,Y*8),15,2:PUT SPRITE 2,(0,209),15,2
1710 SOUND 2,Y*10:NEXT
1720 TX=-1:TY=1:SC=SC+50:BY=-1:RETURN
1730 ' ｱﾀﾘ ｼｮﾘ 2
1735 PUT SPRITE 2,(0,209),15,2:PUT SPRITE 3,(0,209),15,3
1740 PUT SPRITE 1,(BX*8,BY*8),8,1:GOSUB 1790
1750 PUT SPRITE 5,(BX*8,(BY+1)*8),8,1:GOSUB 1790
1760 FOR T=0 TO 100:NEXT:PUT SPRITE 1,(0,209),15,1:PUT SPRITE 5,(0,209),15,1
1770 TX=-1:TY=1:BY=-1:IF SC>=10 THEN SC=SC-10
1780 RETURN
1790 ' ﾊﾞｸﾊﾂ ｵﾝ
1800 SOUND 7,&HF0:SOUND 8,16:SOUND 0,0:SOUND 1,7:SOUND 11,0:SOUND 12,28:SOUND 13
,0:RETURN
1810 ' ﾊｯｼｬ ｵﾝ
1820 SOUND 7,&HF0:SOUND 8,16:SOUND 0,123:SOUND 1,0:SOUND 11,12:SOUND 12,20:SOUND
 13,0:RETURN
1830 ' ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ﾐｭｰｼﾞｯｸ
1840 SOUND 7,&HF8
1880 PLAY A$,B$,C$
1890 IF PLAY(0) THEN 1890
1900 RETURN
2000 ' ｷｬﾗｸﾀﾉ ｾｯﾃｲ
2010 FOR C=0 TO 4:H$="":FOR Y=0 TO 7
2020 READ I$:H$=H$+CHR$(VAL("&B"+I$))
2030 NEXT:SPRITE$(C)=H$:NEXT
2040 RETURN
10000 DATA 00011000,00011000,00011000,00011000,00011000,00011000,00011000,000110
00
10010 DATA 00101010,01000100,00010000,01001000,00100001,00010000,00000010,001000
00
10020 DATA 00000000,11111111,10111001,10100101,10111001,10100101,10111001,111111
11
10030 DATA 01000010,00100100,01111110,11011011,11111111,11111111,01000010,100000
01
10040 DATA 00011000,00011000,00011000,00111100,00100100,01111110,11000011,100000
01
```

《リスト3》ベーマガを救え！ のPC-6001/mkII/6601/SR
(モード1)のプログラム・リスト

```
1060 REM ﾐｭｰｼﾞｯｸ ﾃﾞｰﾀ ｾｯﾃｲ
1070 A$="O6D4D-8C4O5B8B-2.A4G8F+4E8D2.C4C+8D4D+8E2."
1075 A2$="D4D+8E4F8F+2.B4B-8A4A-8G2."
1080 B$="O5B4.A4G8F+4.D4.E4.D4.O4B2.O5A4B8O6C4O5B8A4.E4."
1085 B2$="A4B8O6C4C+8D2.O5G4O6D8D-4C8O5B2."
1090 C$="O3G4.O4G4D8O3D4.O4D4.O3G4.O4G4D8O3G4.O4G4.C4.O5C4O4G8C4.O5C4."
1095 C2$="O4D4.O5D4O4A8D4.O5D4.O3G4O5D8O4G4D8O3G2."
1100 M1$="A0A9BE50545F40537C":M2$="000000000000010101"
1110 SOUND 7,&HF8:SOUND 8,0:SOUND 9,0
1120 REM ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
1130 SCREEN 2,1,1:CONSOLE 0,25,0,1:CLS:C=0
1140 REM ﾀｲﾄﾙ
1150 COLOR C:LOCATE 8,8:PRINT "ﾍﾞｰﾏｶﾞ ｦ ｽｸｴ!"
1160 FOR X=6 TO 21:LOCATE X,6:PRINT "*"
1161 LOCATE X,10:PRINT "*":NEXT
1162 FOR Y=7 TO 9:LOCATE 6,Y:PRINT "*"
1163 LOCATE 21,Y:PRINT "*":NEXT
```

リストのちがいを見てくれるとだいたいわかると思うのだけれど，少し注意だけしておこう。

まずMZ－2500だが，これは音楽データ(1070～1100行，1210行，1840～1850行)と初期設定(1130行 CLS4→CLS3)以外はそれほど変更はいらない。FMやPCは，その他にPCGがないので，それをグラフィックで実現することになる。4回目での対応をよく見て，ビームなどのキャラクターを表示する部分を変えてくれたまえ。

8×8ドットのキャラクターが五つ必要なので，配列を5種類，大きさは計算して定義してくれたまえ。実際の表示の部分は，たとえば，LOCATE MX, 24：……となっていたら，PUT@（MX＊16, 24＊8）……というように…。

それでは，今までゲームを作ったことのない人も，ベーマガに投稿してきてくれるのを心から待っているぞ。

編，つぐ美：そうですね。読者の皆さん，ガンバッテネ！まったね～！

《写真1》X1用の実行画面。UFOがベーマガをつれて下に降りてくるぞ

これでマシン語がわかる!

入門者のためのマシン語講座⑥

演算命令を使いこなそう

SHINGO

ざっと説明してみます!

先月は，ADD命令について軽く話しましたが，今月はADDの復習を含めて，他のいくつかの演算命令を説明します。もちろん，先月紹介したCフラブ君とZフラグちゃんのことは，覚えているでしょう?

Cフラグは，演算の結果，答えがそのレジスタでは表せなくなった場合，値が1になり，そうでないとき0になる性質があるんでしたね? Zフラグはどうでしたかねぇ?

そうです。演算の結果，答えが0になると，Zフラグは2になり，その他では，0になるのです（例外もかなりあります)。

さて，各命令の説明に入る前に，**第1図**を見てください。マシン語（アセンブリ言語）で扱う数には，8ビットの数（&H00〜&HFF）と16ビットの数（&H0000〜&HFFFF）の2タイプがある—と言いましたが，足し算，引き算の結果，この範囲からでてしまうと，どうなるのでしょう。それが，**第1図**の示すことなのです。

つまり，足し算をしたのに，答えが小さくなったり，引き算をしたのに，答えが大きくなる場合があるのです。たとえば,『ADD A，&HFF』は,「A＝A＋&HFF」の意味なのですが，実際は「A＝A－1」と同じなのです。

まあ，このようなことはいずれ覚えていくことなので，今は軽く流してしまってもかまいませんよ。

それでは,各演算命令の説明に入ります。**第1表**，**第2表**も合わせて見てください。

ADD

おっと,この命令は先月説明しましたね。『ADD ○，×』で『○＝○＋×』の意味です。ただし，“○”に当てはまるレジスタは，8ビットではAレジスタ，16ビットではHL，IX，IYレジスタのみとなっています。

SUB

これは，ADDの逆の命令，つまり，引き算の命令です。それでは，『A＝A－B』は，どう表すのでしょう? 『SUB A，B』と言いたいところですね。ところが，『SUB B』，これだけなのです。どうしてかというと，このSUB命令は『A＝A－×』しかできないからなのです。Aレジスタでしかできない命令なので，“A，”の部分は取りのぞいてしまったというわけ。

AND, OR, XOR

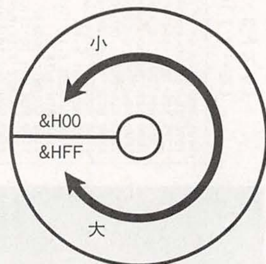
このAND，OR，XORの三つについては，多少の知識がある人もいるのではないでしょうか? これらは，BASICの演算でも使うことができるし，PUT文のパラメータとしても用いますからね。でも確認の意味で説明しておきましょう。**第2図**を見てください。このように，ANDは『ともに1ならば1，他は0』，ORは『少なくとも片方が1ならば1，他は0』，XORは『片方だけが1ならば1，他は0』という演算をするものです。これを2進数で表した各ケタ(ビット)ごとに行なうのですが，この命令もAレジスタでしかきません。ですから,『A＝A AND B』を表すときは,『AND B』とします。ORやXORも同様です。

それでは，例を用いて具体的に説明してみましょう。**第3図**にサンプル・プログラムをあげてみました。上から順に，解説してゆきます。まず,『LD A，&H7A』で，Aレジスタに&H7Aが代入されます。そして,『AND &HB3』ですね。つまり『A＝A AND&HB3』です。

Aレジスタの値&H7Aは，2進数で表すと『01111010』,同様に&HB3は『10110011』となりますね? これを，各ケタごとにAND演算します。すると『00110010』となり，これがAレジスタの値となります。ちなみに，16進数で表すと&H32です。

つぎの『OR &H61』ではどうなるでしょう。『A＝A OR &H61』ですから，ANDのときと同様に，2進数に変えてから考えてみましょう。Aレジスタの値，&H32は『00110010』，&H61は『01100001』です。各ケタ

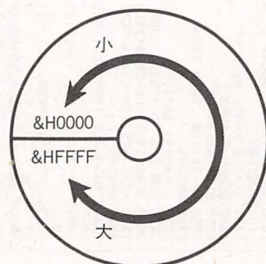
8ビットの数



&H00と&HFFは紙一重

&HFFに1加えると&H00になり
&H00から1引くと&HFFになる

16ビットの数



&H0000と&HFFFFは紙一重

&HFFFFに1加えると&H0000になり
&H0000から1引くと&HFFFFになる

通常，この紙一重の境をこえたとき，Cフラグが1になる

《第1図》足し算，引き算の結果，8ビット，16ビットの範囲からでてしまうと……

《第1表》OPコード表(8ビットの演算)

命　令	意味 ＼ ×	A	B	C	D	E	H	L	HL	n
ADD　A，×	A＝A＋×	87	80	81	82	83	84	85	86	C6 n
SUB　×	A＝A－×	97	90	91	92	93	94	95	96	D6 n
AND　×	A＝A　AND×	A7	A0	A1	A2	A3	A4	A5	A6	E6 n
OR　×	A＝A　OR　×	B7	B0	B1	B2	B3	B4	B5	B6	F5 n
XOR　×	A＝A XOR ×	AF	A8	A9	AA	AB	AC	AD	AE	EE n
ADC　A，×	A＝A＋×＋Cフラグ	8F	88	89	8A	8B	8C	8D	8E	CE n
SBC　A，×	A＝A－×－Cフラグ	9F	98	99	9A	9B	9C	9D	9E	DE n
INC　×	×＝×＋1	3C	04	0C	14	1C	24	2C	34	
DEC　×	×＝×－1	3D	05	0D	15	1D	25	2D	35	

《第2表》OPコード表(16ビットの演算)

命　令	意味 ＼ ×	BC	DE	HL	IX	IY
ADD　HL，×	HL＝HL＋×	09	19	29		
ADD　IX，×	IX＝IX＋×	DD 09	DD 19		DD 19	
ADD　IY，×	IY＝IY＋×	FD 09	FD 19			FD 29
ADC　HL，×	HL＝HL＋×＋Cフラグ	ED 4A	ED 5A	ED 6A		
SBC　HL，×	HL＝HL－×＋Cフラグ	ED 42	ED 52	ED 62		
INC　×	×＝×＋1	03	13	23	DD 23	FD 23
DEC　×	×＝×－1	0B	1B	2B	DD 2B	FD 2B

AND ○，△の値

○＼△	1	0
1	1	0
0	0	0

OR ○，△の値

○＼△	1	0
1	1	1
0	1	0

XOR ○，△の値

○＼△	1	0
1	0	1
0	1	0

《第2図》AND，OR，XORの演算結果はこうだ

ごとにOR演算すると，『01110011』，つまり&H73がAレジスタの値になりますね。

そのつぎは『XOR　&HD6』です。『A＝A　XOR　&HD6』の意味だということは，もうおわかりですね。Aレジスタの値&H73を，2進数に直すとどうなりますか『01110011』ですよ。これくらいのことはもうできますね？

さて，&HD6も2進数に直すと，『11010110』となります。この二つをXOR演算してみてください。きっと『10100101』になるはずです。これがAレジスタの値になります。16進数で表すと&HA5ですね。そして，その後の『LD(&HB100)，A』で，Aレジスタの値が&HB100番の箱に入り，最後の『RET』でプログラム終了となります。

これをFP－1100用プログラムとして，DATA文に組み込んだのが，**リスト1**です。1080行のCALL文でマシン語を実行した後，1100行のPEEKによって，&HB100番の箱の内容を読みだし，表示しています。この値が，先ほどの&HA5になれば，予想どおりということです。

```
LD  A,&H7A          3E 7A
AND  &HB3           E6 B3
OR   &H61           F6 61
XOR  &HD6           EE D6
LD(&HB100),A        32 00 B1
RET                 C9
```

マシン語に変換

㊟逆にならないように

《第3図》「A＝A　AND　B」を表示するときは「AND　B」とする例のサンプル・プログラム

《リスト1》AND，OR，XORを使ったプログラム・リスト(FP-1100用)

```
1000 REM ***** AND , OR , XOR ヲ ツカッタ プログ゛ラム *****
1010 WIDTH40:SCREEN 0:CLEAR ,&HAFFF:DEFINTA-Z
1020 ' マシンコ゛ ヲ ハコ(&HB000-&HB00F) ニ イレル ████████████
1030 FOR I=&HB000 TO &HB00B
1040 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
1050 NEXT I
1060 DATA 3E,7A,E6,B3,F6,61,EE,D6,32,00,B1,C9
1070 ' マシンコ゛ ヲ シ゛ッコウ スル ██████████████████████████
1080 CALL&HB000
1090 ' ケッカ ヲ カクニン スル ████████████████████████████
1100 PRINT"(&HB100):";RIGHT$(HEX$(PEEK(&HB100)),2)
```

ADC

これは，名前がADDに似ているように役割も同様に足し算です。『ADC　○，×』は，『○＝○＋×＋Cフラグ』の意味で，Cフラグの値(0か1ですね)も加えるところがちがいます。どんなときに使うかというと，『BC＝BC＋DE』を行なうときなどがその例でしょう。『ADD　BC，DE』という命令があると楽ですが，こんな命令はない(ADDの説明参照)ので，ちょっと機転をきかせなくせはなりません。

まず，『ADD　HL，××』を用いる方法が考えられます。この方法なら，**第3表**のように，実に簡単にできます。しかし，せっかくADCを学んだのですから，これを使ってみましょう。**第4表**のようになるのですが，BCレジスタをBレジスタとCレジスタに，DEレジスタをDレジスタとEレジスタにわけ，BレジスタとDレジスタ，CレジスタとEレジスタというように別々に足し算していきます。『C＝C＋E』は，『ADD　A，×』を利用し，『B＝B＋D』は『ADC　A，×』を使っているの

《第3表》BC＝BC＋DEを行なうプログラム1

PUSH　HL	HLを保存
LD　H，B	BをHに代入 }BCをHLに代入
LD　L，C	CをLに代入
ADD　HL，DE	HL＝HL＋DE
LD　B，H	HをBに代入 }HLをBCに代入
LD　C，L	LをCに代入
POP　HL	HLをもどす

《第4表》「BC＝BC＋DE」を行なうプログラム2

PUSH　AF	AFを保存
LD　A，C	CをAに代入
ADD　A，E	A＝A＋E，(このとき繰りあがるとCフラグ＝1になる)
LD　C，A	AをCに代入
LD　A，B	BをAに代入
ADC　A，D	A＝A＋D＋Cフラグ
LD　B，A	AをBに代入
POP　AF	AFをもどす

《第5表》「BC＝BC－DE」を行なうプログラム1

PUSH　AF	AFを保存
LD　A，C	CをAに代入
SUB　E	A＝A－E(このとき不足が生じるとCフラグ＝1になる)
LD　C，A	AをCに代入
LD　A，B	BをAに代入
SBC　A，D	A＝A－D－Cフラグ
LD　B，A	AをBに代入
POP　AF	AFをもどす

《第6表》「BC＝BC－DE」を行なうプログラム2

PUSH　HL	HLを保存
LD　H，B	BをHに代入 }BCをHLに代入
LD　L，C	CをLに代入
ADD　A，&H00	AL＝A＋&H00(Cフラグを0にするために行なう)
SBC　HL，DE	HL＝HL－DE－Cフラグ(0になっている)
LD　B，H	HをBに代入 }HLをBCに代入
LD　C，L	LをCに代入
POP　HL	HLをもどす

ですが，このわけは，『C＝C＋E』のときに，繰りあがりが起きるとCフラグが1になるので，『B＝B＋D』のときに，その分をいっしょに足すためなのです。

SBC

これは内SUB命令に『－Cフラグ』を付け加えたものです。つまり，『SBC　○，×』とは，『○＝○－×－Cフラグ』の意味です。SUBは，Aレジスタを使ってしか使用できませんでしたが，こちらはHLレジスタを用いて，16ビットの数でも使えることも，チェックしておいてください。

さて，その使用例ですが，先ほどのADCのように，16ビットの演算に役立ちます『BC＝BC－DE』を行なう場合を例にとってみましょう。『C＝C－E』と『B＝B－D』にわけて行ない，『C＝C－E』のときに不足が生じたら，『B＝B－D』のときに，さらに1引けばよいのです。つまり**第5表**のようにです。『SUB　HL，××』があれば，足し算のときのように，もっと楽な方法があるのですが，こんな命令は存在しません（SUBの説明参照）。

しかし，『SBC　HL，××』という命令ならあります。でも，これでは『－Cフラグ』の部分が余計ですね。Cフラグの値が0ならば，SBCでもSUBのように使えるのですが……。それならSBCを行なう前に，Cフラグを0にしてしまえばよいのです。いろいろな方法がありますが，『ADD　A，&H00』なんてどうでしょう。Cフラグは演算結果が，そのレジスタの表しきれる範囲をでたとき，1になり，他のときは0になるのでしたね。『ADD　A，&H00』つまり，『A＝A＋&H00』では，Aレジスタの値は変化しないので，当然，Cフラグは0になります。このような方法を使って，『BC＝BC－DE』を行なうと，**第6表**のようになります。

INC

この命令は，簡単です。『INC　X』とすると『X＝X＋1』を行ないます。Xに当てはまるレジスタは，A，B，C，D，E，H，L，BC，DE，HLですので，悩まずに使えます。

DEC

この命令は，INCの逆です。『DEC　X』とすると『X＝X－1』を行ないます。

フラグの変化には例外もある

Cフラグ君とZフラグちゃんの変化には今月のはじめのほうでも確認したように，一応規則があります。しかし，例外もあるので注意してください。**第7表**に各演算命令による，フラグの変化をまとめておきます。また，今までに説明したLD命令や，PUSH・POP命令など，演算に関係ない命令を行なっても，フラグの値は変化しません。

《第7表》フラグの変化

	Cフラグ	Zフラグ
ADD（8ビット）	◎	◎
ADD（16ビット）	◎	●
SUB	◎	◎
AND	0	◎
OR	0	◎
XOR	0	◎
ADC（8ビット）	◎	◎
ACC（16ビット）	◎	◎
SBC（8ビット	◎	◎
SBC（16ビット）	◎	◎
INC	●	◎
DEC	●	◎

◎……規則どおり
0……0になる
1……1になる
●……変わらない

◇

さて，今月は，ちょっと急ぎ足できましたが，いかがでしたか？　オット！『GIVE　UP』するには早すぎますよ。来月は，BASICのGOTOに相当する命令について説明していきます。

◆　◆

特別企画

キミのパソコンをパワーアップしよう！ その②

X1シリーズの巻

待望のFM音源ボードとカラーイメージボードでキミもX1のとりこに？

編集部

「キミのパソコンをパワーアップしよう！」シリーズの第2弾は，X1シリーズの巻です。

さて，X1シリーズでパワーアップ作戦といえば…。そう，みなさんも待ちに待った「FM音源ボード」がありますね。

今回は，この「FM音源ボード」と，さらに，映像関係のシステム・アップとして「カラーイメージボード」をとりあげて，紹介していきます。

また，編集部では，みなさんのパワーアップ体験談のお便りもお待ちしてますよ。

★　★　★

X1シリーズは，昭和57年11月に発売以来，X1C，X1D，X1Cs，X1Ck，X1F，そしてX1Gと移り変わってきましたが，ソフトウエア，周辺機器は，すべての機種に使用することができます。

もちろん，今回紹介するカラーイメージボード，FM音源ボード，どちらも元祖X1（正式な呼びかたではありませんが，こう呼ぶ人が多いので…）に接続し，グーンとシステム・アップしてもらうことができます（もちろん，X1turboシリーズでもこれらの周辺機器を接続できます）。

それでは，キミのX1をシステム・アップしてみましょう。

カラーイメージボードをつなげてみよう!!

〝カラーイメージボード〟，X1シリーズを持っていない人でも，その名前は聞いたことがあるのではないでしょうか。

テレビ放送やビデオ等の映像をカラー静止画像としてパーソナル・コンピュータに入力してしまうカラー画像入力装置のことです。

業務用デジタイズ装置は，かなり高価ですが，このカラーイメージボードは，39,800円と手頃な価格になっています。

それではまず，カラーイメージボードを接続して楽しむ場合の必要機材を紹介します。

①コンピュータ（X1／X1turboシリーズ
　全機種で使用できますが，多少，機種によりオプションが異なるので，第1表を見てください。今回は，X1シリーズの新製品X1Gモデル30を例にあげています）。

②ディスプレイ

③カラーイメージボード（CZ－8BV1）

④熱転写プリンタ（CZ－8PC1）
　カラーリボン（CZ－8PC1－2：プリント・アウトの際，使います）

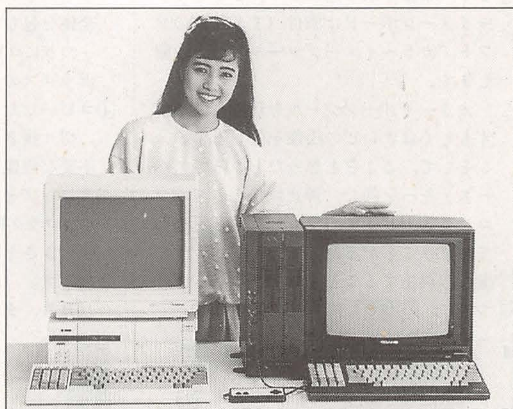
⑤ビデオ：ビデオからの映像をとり込む場合のみ使用します。

以上の機材を第1図のように接続してください（接続例では，通常はテレビ放送の映像が，また，ディスプレイ・テレビのTV／EXTスイッチを押し，外部（EXT）モードにすると，ビデオの映像がそれぞれカラーイメージボードに入力され，コンピュータのグラフィックスとして入力されます）。

接続が完了したら，いよいよ画像の取り込みです。

カセット・レーベルを作ってみよう!!

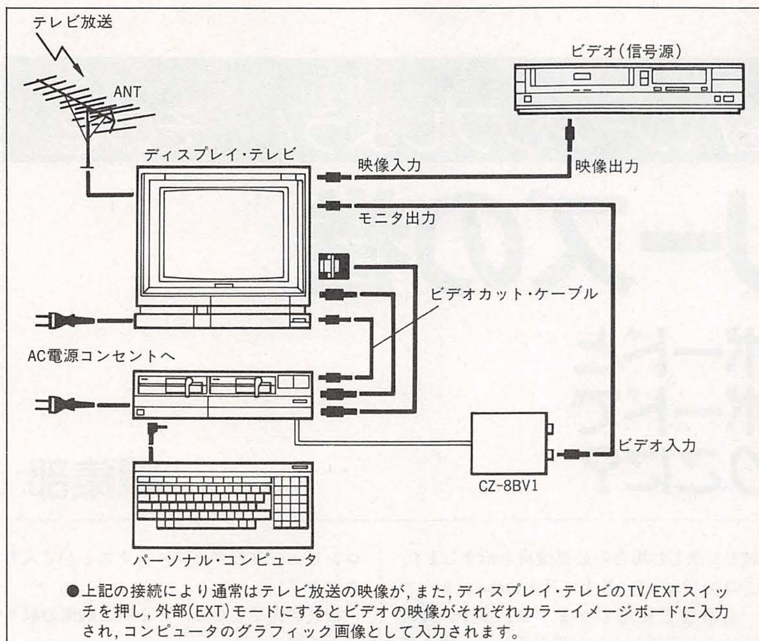
カラーイメージボードが接続されたところで，オリジナルのカセット・レーベルを



《写真1》X1G（CZ－822C）＋ディスプレイテレビ（CZ－820D）（左）とX1G（CZ－820C）＋ディスプレイ（CU－14G）（右）

《第1表》各機種で必要なオプション（○印が必要）

機種＼オプション	グラフィックRAMボード		拡張I/Oポート	拡張I/Oボックス
	CZ－8GR 価格32,000円	CZ－8BGR2 価格14,800円	CZ－8EP 価格11,800円	CZ－81EB(S/R) 価格29,800円
CZ－800C	○	－	○	－
CZ－801C	－	－	－	○
CZ－802C	－	－	○	－
CZ－850C	－	○	－	－



●上記の接続により通常はテレビ放送の映像が，また，ディスプレイ・テレビのTV/EXTスイッチを押し，外部(EXT)モードにするとビデオの映像がそれぞれカラーイメージボードに入力され，コンピュータのグラフィック画像として入力されます。

《第1図》画像取り込みのための機材接続例



《写真2》荻野目洋子ちゃんを静止画像として取り込んだところ



《写真4》タイトルを入れてカセット・レーベルのできあがり

作ってみましょう。今回は，人気急上昇中のアイドル荻野目洋子ちゃんのカセット・レーベル作りを例にあげてみます。

〈作成手順〉

①まず，映像を取り込みます。ここでカラーイメージボードに添付（てんぷ）のソフト〝カラーイメージツール〟が大活躍します。

カラーイメージツールを起動し，ビデオもしくはテレビの映像を流します。

そして，ここぞと思ったところでスペース・キーを押し，静止画像としてパソコンに入力します（テレビですと見逃してしまうことが多いので，１回ビデオに撮り，再生することをおすすめします)。

②つぎに，TOOLで画像処理します。

TOOLのアイコンに⬇を向けて，↵を押してください(第２図)。

③拡大，縮小モードに移ります。

カセット・レーベルには全体像として，少し大きいので縮少します。まず，人物全体を包むように大きさを指定します。

つぎにコピーしたい画面の位置を決め，ボックスの大きさを決めます(写真３)。

④コピーしたい部分以外を消します。

切り抜きたい左上と大きさを指定し，不要な画像部分を消去します。

⑤テロップを入れましょう。

ラクラクPOPに移ります。「ＳＩＺＥ」で大きさを決め，「ＭＯＶＥ」で位置を決めます。

（ヨコ，タテ）=（１，１）

（Ｘ，Ｙ）=（０，０）

文字は，キーボードから入力しましょう。

〝YOKO OGINOME〟

↵

色，シャドウを指定します。

⑥カラー・ハードコピーを取ります。

カラーイメージツールのカラー・ハードコピーに移り，熱転写プリンタ(ＭＺ-１Ｐ17)，拡大を選択し，プリント・アウトします(写真４)。




《写真３》使用したい大きさに画像を縮少します

⑦カセット・レーベルの大きさに切り取ります。これで，オリジナルのカセット・レーベルのできあがり。

ここで，ちょっと注意。テレビや録画物（ビデオソフトなど)，出版物などから画像入力したものは，個人として楽しむなどのほかは，著作権法上の権利者に無断で使用できませんので，あしからず。

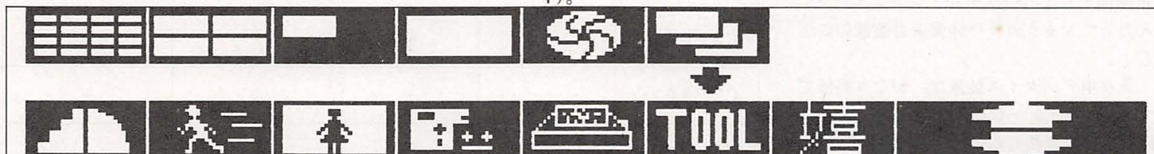
もちろん，カセット・レーベル以外にも，さまざまな用途に使えます。また，カラーイメージツールのディスク版には，グラフィック・ツール〝嬉楽画〟も付いているので，画像に加筆修正することもできます。グラフィックス・ファンならずとも，ぜひ使ってみたい周辺機器ではないでしょうか。

Ｘ１ユーザー待望の〝ＦＭ音源ボード〟登場!!

さて，それではいよいよＦＭ音源ボードです。

新発売のＦＭ音源ボードは，お持ちのＸ１（新発売のＸ１Ｇをはじめ，従来のＸ１シリーズおよびＸ１turboシリーズ全機種）で８声のステレオ・シンセサイザ・サウンドを楽しんでしまおうというものです。

このＦＭ音源ボードの中には**①ＦＭ音源ボード，②スピーカ・ユニット**（２本１組)，**③ミュージック・ツールソフト**が入



《第２図》「ＴＯＯＬ」のアイコンに矢印を合わせて画像処理

っています。

①**FM音源ボード**はI/Oポートの中に入れますので，手持ちのX１に拡張I/Oポートがあることを確かめてください。X１turboシリーズ，X1G，X1F，X1Ck，X1Csは，拡張I/Oポートを内蔵していますが，X1，X1C，X1Dでは拡張I/Oポートはオプションになっていますので，それぞれに適した周辺機器を接続する必要があります。

また②**ミュージック・ツールソフト**は，音色作りのためのツールソフト『Newtone－サウンド・エディタ』，曲作りのためのツールソフト『Edisong－ミュージック・エディタ』，作った曲の演奏を楽しむためのツールソフト『Playtone－プレイヤー』，演奏データをBASICで使えるように変換するツールソフト『Linkern－BASICリンカー』で構成されています。

これらのソフトは５インチ２Dのフロッピーディスク・タイプなので，カセット・タイプのX１には，５インチ２Dのディスク・ドライブの増設が必要となります。

なお，３インチ・フロッピーディスク・タイプを持っている人には，５インチから３インチへのコピー・サービスを行なっています。くわしくは，シャープ㈱東京本社・テレビ事業部第４商品企画部までお問い合わせください。

FM音源ボードをつなげる場合に必要なシステムは**第２表**にまとめましたので，参照してください。

X１でバッハを楽しむ

それでは，いよいよ実際にFM音源を使って音楽作りをしてみましょう。

サンプル曲は，バッハ『小フーガト短調』です。楽譜は**第３図**になっています。

まず，システム・ディスクをドライブ０に入れて，コンピュータ本体の電源を入れると，**第４図**のような画面がでてきます。

カーソル・キー（↑↓）で，EDISONG（エジソン）の位置にカーソルを移動し，⏎キーを押してください。ミュージック・エディタ，EDISONG（エジソン）が起動され，**第５図**のような画面がでてきます。

画面には，４部（メロディ，コード，ベース，リズム）すべての楽譜画面が表示されます。EDISONGは楽譜入力をすることにより，演奏データを作成するプログラムですが，各部ごとに音符を五線上に入力していくという方法をとります。

《第２表》FM音源ボードをつなげるために必要なシステムは？

コンピュータ ＼ オプション	グラフィックRAMボード CZ-8GR	拡張I/Oポート CZ-8EP	拡張I/Oボックス CZ-8EB(S/R)	５インチ・ミニフロッピーディスク・ユニット(2D) CZ-502F(シャープ推奨機種)
CZ-800C	○	○	－	○
CZ-801C	－	－	○	○
CZ-802C	－	○	－	○
CZ-803C	－	－	－	○
CZ-804C	－	－	－	○
CZ-811C	－	－	－	○
CZ-820C	－	－	－	○
CZ-850C	－	－	－	○

サンプル曲　バッハ　小フーガ ト短調

MELODY

CHORD

BASS

《第３図》サンプル曲：バッハ「小フーガト短調」

それでは実際に入力していきましょう。まず，[F3]（M.EDIT）を押し，メロディ・エディット・モードに入ります。**第６図**を見てください。①は楽譜入力用のアイコンで，データ設定のメニューになっています。②はフォント・テーブルで，データの選択，入力を行ないます。③はキーボード，④は五線譜です。⑤はファンクション・キーを表示していて，[F1]（EXIT），[F2]（MEAS），[F3]（PLAY）の機能が対応しています。

それでは，つぎの手順に従って，メロディを入力していきましょう。

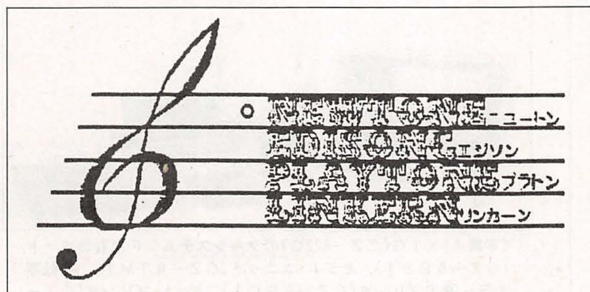
※メロディの入力手順

１）タイトルのアイコンにカーソル・キー（→←）でカーソルを合わせ，⏎キーを押すと，カーソルがタイトル表示の欄に移ります。曲名は仮に〝バッハ〟とでもしておきましょう。

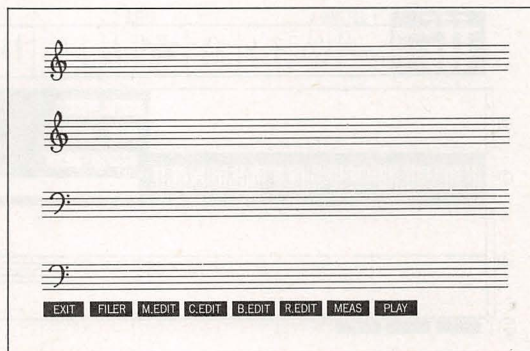
２）調号を入力します。この曲は，ト短調なのでフォント・テーブルの♭を選び，⏎キーを押します。さらに，フォント・テーブルに各種の調号が表示されますので，カーソル・キー（→←）で♭♭を選択し，⏎キーを押します。五線上に赤く調号が表示されるので，⏎キーで決定します。

３）拍子を入力します。メトロノームのアイコンにカーソルを合わせ，⏎キーを押します。フォント・テーブルの中に，カーソルが移りますが，まず，下段の〝4〟に移動し，⏎キーを押し，つぎに上段の〝4〟に移動し，⏎キーを押します。五線に赤で〝4/4〟と表示されたら，⏎キーで決定します。

４）テンポを入力します。メトロノームのアイコンにカーソルを移動し，⏎キーを押します。フォント・テーブルで♪＝60を



《第４図》FM音源システム・ディスクをたちあげた画面



《第５図》EDISONGの画面

《第3表》CHOICE VOICEの音色データ

1	A Piano	1	11	Harp	1	21	Oboe	1	31	Syn Bass	1
2	E Piano	1	12	P Organ	1	22	Clarinet	1	32	Bird	1
3	E Piano	2	13	E Organ	1	23	Saxophone	1	33	Alarm	
4	Clavinet	1	14	E Organ	2	24	Trumpet	1	34	Ride Cymb	
5	Cembalo	1	15	Violin	1	25	Horn	1	35	H-H Open	
6	A Guitar	1	16	Strings	1	26	Brass	1	36	H-H Close	
7	E Guitar	1	17	Strings	2	27	Harmonica	1	37	SD Rimshot	
8	W Bass	1	18	F Voice	1	28	Syn Lead	1	38	Tom-Tom	1
9	E Bass	1	19	Chorus	1	29	Syn Lead	2	39	Snare Drum	1
10	E Bass	3	20	Flute	1	30	Syn Brass	1	40	Bass Drum	1

入力し，⏎キーを押します。五線の上に赤いメトロノームが表示されたら，⏎キーで決定します。

5）メロディの演奏に使う楽器を決めます。トランペットのアイコンを選ぶと，トーンリストが表示されます。ここで，カーソルを移動し，好きな音色に合わせ⏎キーを押します。

起動時には，CHOICE VOICEの音色データ（**第3表**）がメモリにセットされています。他の音色を使いたい場合には，サウンド・エディタ，Newton（ニュートン）をロードさせて選びます。

今回はこの中より選びましょう。〝No. 22 Clarinet〟を使いましょう。五線の上に赤いスピーカを表示させたら，⏎キーを押します。

6）それでは音符の入力をはじめましょう。音符のアイコンを選びます。フォント・テーブルの音符の中から，使用する音符をカーソル・キー（→←）で選び，⏎キーを押します。五線上に赤い音符が表示されるので，カーソル・キー（↑↓）で音程にあわせて音符を移動し，⏎キーを押します。

7）休符の入力は，休符のアイコンを選び，フォント・テーブルに休符が表示されるので，カーソル・キーで選び，⏎キーを押します。五線に赤い休符が表示されるので，⏎キーで決定します。

8）同様にして，楽譜を見ながらメロディを入力していきましょう。小節の区切りは拍子に合わせて自動的につけられます。
※音符や休符に符点(・)や♯，♭，♮などを付ける場合には，まず，フォント・テーブルで符点や♯などの記号を選んでから，音符や休符を入力していきます。

8）すべての入力が終わったら，F1（EXIT）を押します。

メロディの入力が終わったら，コードを入力します。F4（C. EDIT)を押し，コード・エディット・モードに入ります。

※コード・エディット・モードでの手順

1）F2（PART1)を押し，パート1モードにします。ここでは，コードの一番上に音譜を入力していきます。

2）まず音色を決めましょう。メロディ・エディット・モードのときと同様に，トランペットのアイコンで，〝No. 12 P Organ〟を選びます。

3）メロディと同様に調号を入れます。

4）続いて音符と休符を入力していきます。メロディと同じように入力してください。

5）パート1の入力がすべて終わったら，パート2（まん中のパート），パート3（一番下のパート）を同様に入力していきましょう。

6）すべて入力が終わったら，F1（EXIT）を押します。

ベースもメロディやコードと同じように入力します。

※ベースの入力手順

1）F5（B. EDIT）を選択します。

2）調号を入れます。

3）トランペットのアイコンで，音色の入力をします。No. 12のP Organを使います。

4）音符，休符の入力をします。終わったら，F1（EXIT）を押します。

こうして作りあげた曲は，F2（FILE R)でセーブしておきましょう。そして，プレイヤー，Platon（プラトン）で演奏します。

さて，いかがでしたか。思ったより簡単に曲作りが楽しめたことと思います。読んでいるだけでは，ちょっとめんどうだと思うかもしれませんが，とにかく実際にFM音源を手にしてやってみてください。

みなさんの期待にこたえることまちがいなしと思うんですが…。このFM音源で，ますますX1を好きになってもらえたら，とシャープさんも話していました。

まだまだ楽しめる X1シリーズの システム・アップ

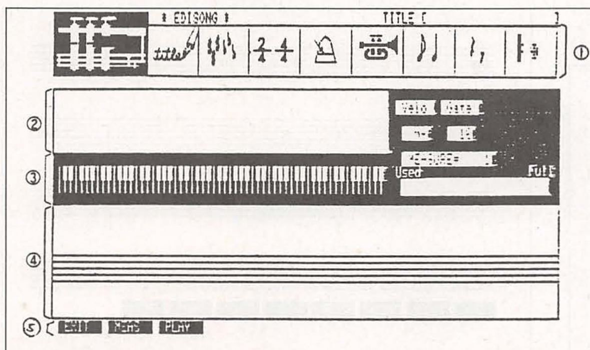
今回は，カラーイメージボードとFM音源によるシステム・アップを紹介しましたが，その他にもいろいろな周辺機器が用意されています。

たとえば，今話題の通信用周辺機器としてモデム・ユニット（CZ－8TM1），モデムボード（CZ－133SF）などがあります。いずれも，通信用ソフトウエアが添付されているので，手軽にネットワーク・アクセスが楽しめますよ。

X1は持っているけれど，ゲーム用のジョイスティックしかつけていない君!! ぜひ，この機会にシステム・アップしましょう。今までとは，一味も二味もちがったX1のとりこになることはまちがいなしです。

★今回紹介した周辺機器

カラーイメージボード
「CZ－8BV1」価格：39,800円
熱転写プリンタ
「CZ－8PC1」価格：69,800円
カラーリボン
「CZ－8PC1－2」価格：800円
ステレオ対応FM音源ボード
「CZ－8BS1」価格：23,800円



《第6図》EDISONGのメロディ・エディット・モード画面



《写真4》X1G（CZ－822C）のフルシステム：FM音源ボード（CZ－8BS1），モデム・ユニット（CZ－8TM1），熱転写カラー漢字プリンタ（CZ－8PC1），ドット・プリンタ（CZ－8PD3）

特別連載 フロッピーディスクを使いこなそう その②

3M"マークQ"シリーズに見る高信頼ディスクのノウハウ(1)

住友スリーエム(株) 越田 寛

住友スリーエム(株)ではこの7月に，従来タイプの製品をはるかに超えた信頼性を約束するフロッピーディスクを新発売しました。この新シリーズはデータの読み書き時のエラー発生率1兆分の1 (10^{-12}/bit) ときわめて低く，また3000万パスを保証するなど，あらゆる面で従来品をしのぐ特性を持っています。

高いクォリティを約束するこの"マークQ"シリーズにはいったいどのようなノウハウが秘められているのかを，2回にわたってさぐっていくことにしましょう。

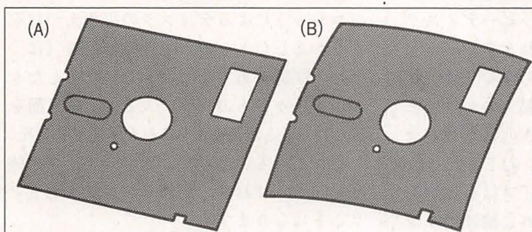
レバーを回しても飛びだしてこないディスクがある？

プログラムの作成はこれで完了！フロッピーディスクにセーブし終わり，ディスク・ドライブのレバーを回してディスクを取りだそう……。こんなときに，いつもはカチャンと飛びだしてくるフロッピーが，なぜか奥に引っ込んだままで「さてはドライブがこわれたか!?」などと，ちょっと心配になったといった経験はありませんか？

この現象，じつはドライブ側よりも，むしろフロッピーディスクのほうに問題があるときに起きることなのです。

私たちはふだん"フロッピーディスクなんて，銘柄(めいがら)のちがいはあってもみな同じようなものだ"といった程度の認識でディスクを選んだり，取りあつかいがちなものです。しかし，今のような現象が，ある銘柄ではかならずといってよいほど起き，別の銘柄ではいつでも気持ちよくポンと飛びだしてくるとしたら，やはりどこかが何か確実にちがっているといえるのではないでしょうか。

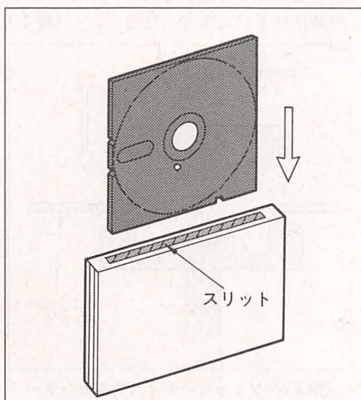
スムーズにドライブにだし入れできるフロッピーディスクと，そうでないものをよくながめてみると，実は第1図のようなちがいがあります。第1図(B)のタイプは，取りだすときにポンと飛びだしてこないだけではなく，それが極端になるとドライブのヘッドその他にひっかかり，取りだすときにディスクの磁性面を傷つけることも考えられます。



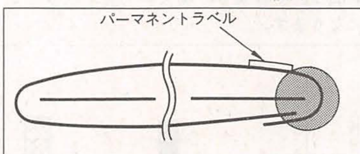
《第1図》パソコン内部の熱は意外に高い。ぼうちょうして変形するディスクは使わないこと！

たかがディスクのジャケット，と見逃すことができないため，実はメーカーでは素材や構造を含めて，さまざまなテストをしています。

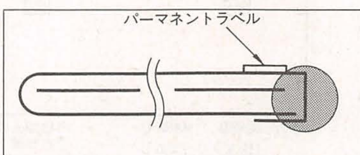
こうして検討を重ねたディスクは，たとえば第2図のようなスリット(すきま)に落とし込んで，ちゃんと通過するかどうかを調べるといったテストにすべてパスします。



《第2図》2.4mm幅をパスするか！スリット・ゲージ落下テストはこうやっている



《第3図》変形しやすい一般のジャケット



《第4図》角をきちんと処理すると，変形が少なくなる

このスリット・ゲージ落下試験では，スリット幅を2.5㎜および2.4㎜に設定していますが，狭いスリット幅のゲージにもパスするフロッピーディスクのほうが，トラブルがないタイプであることがおわかりでしょう。ちなみに2.4㎜幅は薄型ドライブのスロットよりもさらに狭い値になっています。

"マークQ"では冷却ファンを内蔵していないタイプのコンピュータのディスク・ドライブに装着したときに近い条件，つまり，温度60℃，湿度20%RHの環境下にフロッピーディスクを72時間置いたのちに2.4㎜幅のスリット・ゲージを通過します。

ジャケットの角を見てみよう

熱変形の少ない超耐熱のジャケット材を採用しているといったことのほかに，構造にもその秘密があります。

ためしに手もとにあるフロッピーディスクのジャケットを横から見てください。多くの場合，第3図のように丸みを帯びた構造になっています。60℃のような高温下でこのようなジャケットを横から見たときは，凸状にラグビーボールのような形に変形しやすく，ジャケットそのものは本来2.4㎜幅のスリットを通過できる厚さであっても，実際にはそれよりもさらに厚いフロッピーディスクと同等のものになってしまうわけです。

"マークQ"ではフラットネスを保つためにこの部分を，第4図のようにきちんと角をつけて折り曲げることで解決しています。

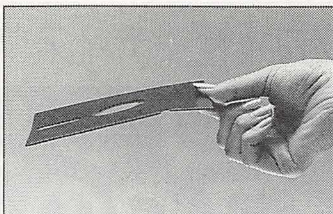
ではジャケットのもう一方も角をつけたらもっとよくなるか……というと，そうはいきません。ディスク・ドライブの奥に入る部分は丸みをつけないと，ディスク挿入時にヘッドに当たったときにヘッドを傷つけることが考えられるからです。

一方は丸みを，そしてもう一方はきちんと角をつけて折り曲げたジャケットが心地よく，しかもトラブルを起こす心配もなく使えるフロッピーディスクの典型ということがおわかりでしょう。

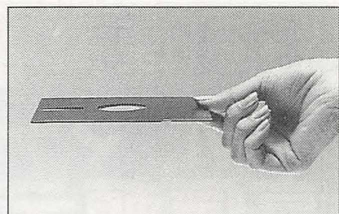
もうひとつ，ジャケットをドライブに挿



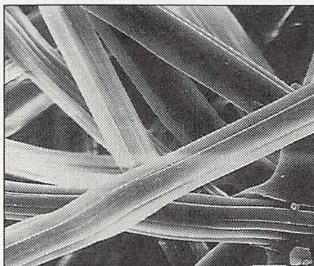
《写真1》スリーエムのマークQシリーズ・フロッピー・ディスク



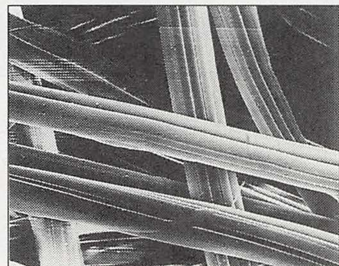
《写真2》スリーエムの従来品



《写真3》マークQシリーズは強度が増した



《写真4》ジャケットの内側のライナーの素材。繊維の間にあるものがクセものの樹脂



《写真5》高速で磁性面と接触するライナーの素材は重要。マークQシリーズでは有害な樹脂がない

入したとき，ジャケットにはドライブの奥と手前の両側から押しつける形で力が加わります。ジャケット材の強度が不足すると，このような力によってもさきほどの**第1図(B)**と同じように変形をします。

ジャケットにどれだけの力を加えたら変形するのか，をテストするために，ジャケットの一方を固定し，他方から力を加えて変形をはじめたときの力を調べる方法があります(**第5図**)。

その結果を見ると，これも銘柄によってその強度は倍に近いほどのちがいがあることがわかります。“マークQ”ではジャケット材に9ミル厚(5.25インチタイプ)と，より厚味を増したものを起用し，安心して使えるフロッピーディスクにしています(**写真2，3**)。

ライナーの重要性

フロッピーディスクのジャケットの内側にはライナー(liner)と呼ぶ，ちょうど洋服の裏地にあたるものが貼られています。このライナー，私たちにはあまり目につかないので，その役割にも気がつきにくいのですが，たとえばジャケットと磁性面が直接接触しないように，また磁性面と接触して常にクリーニングをするといった重要な部品のひとつです。

このライナーは材料としては，織らない繊維(不織布)が使われます。この繊維ですが適度な柔らかさを持ち，しかも長時間使用したときでもケバだったりしないようなものを選定しなければなりません。

ケバだちからやがてはほつれてくるのを防ぐため，一般には繊維どうしを樹脂で固めています。ところがこの樹脂がクセ者で繊維そのものが磁性面に接触している間はともかく，樹脂そのものが磁性面に接触するとクリーニング効果どころではなくなり，逆に磁性面をこすって，大げさにいえばヤスリと化してしまうのです。

今回の新シリーズではこうした現象をさけ，しかもケバだちやほつれを起こさない特殊加工のライナー材を開発し，これを導入しています。ライナーを顕微鏡写真(**写真4，5**)で見ると，そのちがいがよくわかるでしょう。

強きもの＝補強ハブはフロッピーディスクの真の味方か？

一見すると，どれもがよく似ているフロッピーディスクにあって，外から見ても確実に見わけられるのがセンター・ハブの補強の有無です。現在このハブ部はまったく補強されていないもの，片面だけに補強のリングを付けているもの，両面補強のもの，などがあります。また，市販の補強用リングを入手し，手持ちのフロッピーディスクに貼りつける人も見受けられます。

かつてこのハブ部を，いわゆるワカメ状に変形させたニガい経験をお持ちのかたはそれ以降，どうしても補強付きのほうが安全であると思いこみがちです。たしかにワカメ状にしない点ではこのタイプは有効かもしれませんが，メーカー以外に補強用リングを貼りつけることは避けてください。リングがセンター・ハブとずれて貼られる危険性が高く，その場合，確実にトラブルのもとになります。

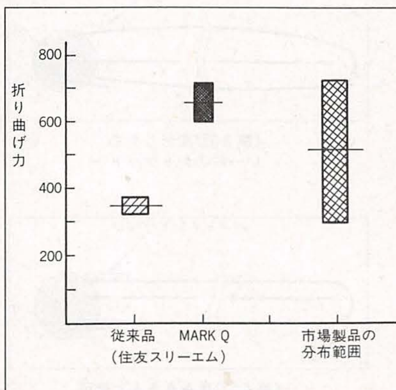
この補強の考え，もとはといえばラフに作られた外国のディスクドライブにフロッピーディスクを組み合わせたときの，ハブの変形のひどさに非鳴をあげての，いわば必要悪といってもよい対応なのです。

現在の国産のディスク・ドライブでは，フロッピーディスクの正しいだし入れ（電源投入後に挿入し，取りだした後に電源を切る）をしさえすれば，ワカメ状の変形はまず起こさないといってよいでしょう。

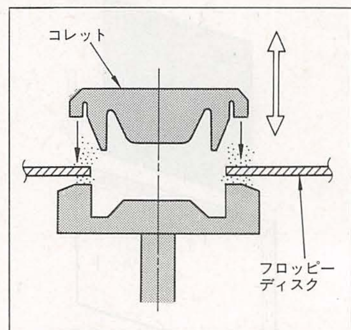
補強なしのセンター・ハブでの心配な面はもうひとつ，**第6図**のようにドライブ側のコレットによるディスクの押さえつけをくりかえしたときの，磁性体の剥離（はくり）の問題があります。もし剥離をしたものがジャケットの内側に入ると，磁性面を傷つけることがあるからこれも見逃せません。

しかし，ものは考えようコーティング強度を向上させれば，補強リングは不用ということになります。

今回の“マークQ”シリーズでは従来からの3Mの主張である「センター・ハブには特別な補強は不必要」を受けついでいることが裏付けといえるでしょう。（続く）



《第5図》5インチのジャケット折り曲げ力比較表



《第6図》フロッピーディスクをセンターでおさえる“コレット”。センター・ハブ部の強度は高くないと，磁性体がはがれてしまう

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー⑫

――続・フローチャート（流れ図）の書きかた―― byくりひろし

★今回はフローチャートの書きかたの続きです。
★大きいプログラムになればなるほど，フローチャートも長く，複雑なものになっていきます。せっかく，わかりやすくプログラムを作るためにフローチャートを書いても，それが，何のためのものか，わからなくなってしまいます。
★そこで役に立つのが結合子です。使いかたで気をつけたいのは，やたらにフローチャートを切りきざめばよいというものではありません。処理としての区切りのよいところで，結合子を使ってみましょう。
★サブ・ルーチンの書きかたも同様です。同じような処理はサブ・ルーチンにしてやると，プログラムの効率もアップします。
★とにかく基本は見やすく，わかりやすく書くということですね。ではまた来月！

パソコン殿堂
DEMPAビル

電波新聞社

暑いときこそ DEMPAなのだ!!

ごぞんじ必殺の
マイコン・ルーム！

おぉ！やっとるね

カリ
カリ

↑さすがに夏なので夏用スタイルです

やったあ！フローチャートが完成したぞっっ！

ばっ！

ふっふっふっ
どーです，Dr.
スゴイでしょ

ス，スゴイね
スゴイけど…
これじゃ
かえって
見づらいぞ

あ

じゃあ
こーすれば
いいでしょ

まちがって
いないけど
あんまり
スマートじゃ
ないね――

ここは やはり，
「結合子」を使って
ビシッときめてほしいね

※書かれている
番号同士が
つながることを示すのです

結合子を使えば長くて大きいフローチャートをいくつかにわけて書けるんだ

二またにわかれたり，途中でひとつにまとまったりと，アミダになりがちなものもわかりやすく書けるのだよ

1と2のフローチャートにわかれる。

1と2からのフローチャートがつながる。

…もしかして，
サブ・ルーチンの記号も
あったりなんかして

うん～～
いいところに
気がついたね

これがサブ・ルーチンをあらわす
「定義済み処理」なのだ！

これを使えば
くどくどと同じものを
書かんでもすむのだ！

DEMPA

DEMPA

ここにサブ・ルーチンの
名前（REM文で書いておこう）か，ラベル
名を書いておこう

RETURN

▲サブ・ルーチン部は
別に書いておく

しかしですねDr.
フローチャートって
書くのがしんどくて

テンプレートを
つかえば？

高くて
買えま
せんよ

テンプレートって
型定規のことじゃよ

定規ね

…というわけで，次回は
特別に，くわしい作り
かた付き
「フローチャート用
テンプレートの型紙」
がつくわよっ♥



広告さくいん

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

IBM

〒106 東京都港区六本木3－2－12 日本IBM㈱宣伝JX係「マイコンBASIC」係
JXシリーズ……166,000円(JX1)

シャープ

〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22 シャープ㈱電子機器システム機器営業部「マイコンBASIC」係
X1Cs……119,800円
X1Ck……139,800円
X1D……198,000円
X1F……89,800円(モデル10)
X1turbo……248,000円(モデル20)
X1turboII……178,000円
C1(マイコンピュータテレビ)……93,000円
※要ファミリーベーシック

〒162 大阪市阿倍野区長池町22番22号 シャープ㈱国内情報システム営業本部「マイコンBASIC」係
MZ－1500……89,000円
MZ－2200……128,000円
MZ－2500……198,000円(モデル30)
MZ－5521……388,000円
MZ－6541A……650,000円
PC－1246……12,800円
PC－1247……16,800円
PC－1261……39,800円
PC－1402……34,800円
PC－1431……19,800円
PC－1440……17,800円
PC－1450……26,800円
PC－1350……36,800円
PC－2500S……85,000円
PC－1501……64,800円
PC－5000……350,000円

ソード

〒104 東京都中央区八重洲2－7－12 京橋K－1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
M5……49,800円
M5Pro……39,800円
M5Jr……29,800円

日本電気

〒108 東京都港区三田3－14－10 日本電気NECパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係
PC－6001mkII……84,800円
PC－6001mkIISR……89,800円
PC－6601……143,000円
PC－6601SR……155,000円
PC－8001mkII……123,000円
PC－8001mkIISR……108,000円
PC－8801mkII……168,000円(モデル10)
PC－8801mkIISR……168,000円(モデル10)
PC－8801mkIIFR……99,800円(モデル10)
PC－8801mkIIMR……238,000円
PC－8801mkIITR……288,000円
PC－9801/E/F……215,000円(E)
PC－9801U2……298,000円
PC－2001……59,800円
PC－8201……138,000円

日立家電

〒105 東京都港区西新橋2－35－6（第三松井ビル）日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5……118,000円
MB－H1/E(MSX)……62,800円
MB－H2(MSX)……79,800円
MB－H3(MSX2)……99,800円
MB－S1……128,000円

富士通

〒100 東京都千代田区丸の内1－6－1(丸の内センタービル)富士通㈱パソコン販売推進統轄部パソコン販売推進部「マイコンBASIC」係
FM－7……126,000円
FM－11……298,000円(AD2)
FM－NEW7……99,800円
FM－77……198,000円
FM－77L2/L4……193,000円(L2)
FM－77AV……128,000円(AV－1)

キヤノン販売

〒108 東京都港区三田3－11－28 キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLEIIe……378,000円
V－8(MSX)……39,800円
V－10(MSX)……54,800円
V－30F(MSX2)……138,000円
V－25(MSX2)……69,800円

東芝

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝OA機器事業部「マイコンBASIC」係
パソピア7……119,800円
パソピアミニ……54,800円

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
HX－10D(MSX)……65,800円(64K)
HX－20/21/22(MSX)……79,800円(21)
HX－23/23F(MSX2)……99,800円(23)
HX－30/32)MSX)……43,800円(30)
HX－33/34(MSX2)……99,800円(33)

松下

〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4－3－1 情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR－100……54,800円
JR－200……79,800円
JR－800……128,000円

〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部「マイコンBASIC」係
CF－1200(MSX)……43,800円
CF－2000(MSX)……54,800円
CF－2700(MSX)……59,800円
CF－3000(MSX)……79,800円
CF－3300(MSX)……148,000円
FS-4000(MSXワープロ・パソコン)…106,000円
FS-4500(MSX2ワープロ・パソコン)…108,000円
FS－5500(MSX2)……188,000円(F1)

カシオ

〒160 東京都新宿区西新宿2-6（新宿住友ビル）カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASIC」係
PB－110……11,000円
PB－410……15,800円
PB－550……24,800円
PB－700……34,800円
FX－720P……16,800円
FX－750P……24,800円
FX－780P……22,800円
FX－820P……29,800円
PV－7(MSX)……29,800円
PV－16(MSX)……29,800円
PB－800……7,900円
PB－770……39,800円
MX－10(MSX)……19,800円

EPSON

〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部「マイコンBASIC」係
HC－20……138,000円
HC－40……128,000円
HC－88……298,000円

TOMY

〒124 東京都葛飾区立石7－9－10㈱トミーパソコン事業部「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……59,800円

SONY

〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部「マイコンBASIC」係
SMC－777……148,000円
SMC－777C……168,000円
HB－10(MSX)……34,800円
HB－75(MSX)……69,800円
HB－101(MSX)……46,800円
HB－201(MSX)……59,800円
HB－70/FD(MSX)……148,000円(FD)
HB－F500(MSX2)……128,000円

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1－2－12 ㈱セガ・エンタープライゼス「マイコンBASIC」係
SC－3000……29,800円
SC－3000H……33,800円

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形2-5-4 ㈱バンダイH.E.D事業部「マイコンBASIC」係
RX－78……59,800円

三洋／三洋電機特機

〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25 情報機器事業部業務課「マイコンBASIC」係
PHC－30N(MSX)……69,800円

〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部「マイコンBASIC」係
WAVY3(MSX)……46,800円
WAVY10(MSXライトペン付)……74,800円
WAVY11(MSX)……99,800円

三菱電機

〒100 東京都千代田区丸の内2-3-3 三菱電機パソコン部「マイコンBASIC」係
ML－8000(MSX)……59,800円

〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所「マイコンBASIC」係
ML－F110(MSX)……54,800円
ML－F120(MSX)……64,800円
ML－F120D(MSX)……74,800円
ML－G10/30(MSX2)…168,000円(30モデル1)

ヤマハ

〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造㈱AY－XI係「マイコンBASIC」係
YIS303(MSX)……49,800円
YIS503II(MSX)……59,800円
YIS604/128(MSX2)……99,800円
SX－100(MSX)……36,800円
CX11(MSX)……54,800円
CX7M/128(MSX2)……128,000円

ビクター

〒100 東京都千代田区霞が関3-2-4（霞山ビル）日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCM「マイコンBASIC」係
HC－5(MSX)……59,800円
HC－6(MSX)……64,800円
HC－7(MSX)……84,800円
HC－80(MSX2)……84,800円

パイオニア

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号 パイオニアカタログセンター「マイコンBASIC」係
PX－7(MSX)……89,800円

任天堂

〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂㈱「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック……14,800円
ファミリーコンピュータ(本体)……14,800円

豊富な品ぞろえ！お買得品がズラ〜リ!!

パソコン通信、コンピューターミュージック、CAD、ビジネス等々。
専門店だから出来るパソコン相談。ぜひご利用下さい。

PC-8801mkII FR／MR

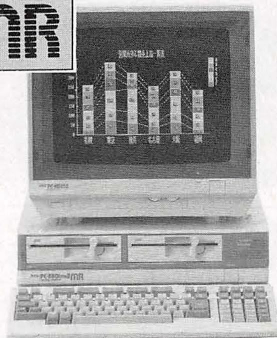
基本セット　注番 B9-8804

PC-8801mkII FR/30　¥178,000
14インチカラーモニター(アナログ)　¥99,800

セット定価合計¥277,800

シスペック特価

¥6,880×24回	㋭¥20,000×4回
¥5,500×36回	㋭¥10,000×6回
¥4,030×48回	㋭¥10,000×8回



EPSON プリンターAP-80K 組み合わせセット　注番 B9-8806

PC-8801mkII FR/30　¥178,000
14"高解像度モニター(アナログ)　¥99,800
AP-80K 24ドット熱転写漢字カラープリンター　¥72,800
プリンターケーブル　¥7,500
ユーカラK2(日本語ワードプロセッサー)　¥18,000

セット定価合計¥376,100

特価¥268,000

¥6,100×24回	㋭¥40,000×4回
¥4,000×36回	㋭¥30,000×6回
¥3,800×48回	㋭¥20,000×8回

基本セット　注番 B9-8801

PC-8801mkIIMR　¥238,000
14インチカラーモニター(アナログ)　¥99,800

セット定価合計¥337,800

シスペック特価

¥7,900×20回	㋭¥40,000×3回
¥5,120×24回	㋭¥40,000×4回
¥3,000×30回	㋭¥40,000×5回

本格派ワープロセットA　注番 B9-8802

PC-8801mkIIMR　¥238,000
14"高解像度モニター(アナログ)　¥99,800
M-1024II 24ピン漢字プリンタ　¥99,800
プリンターケーブル　¥7,500
ユーカラK2+(日本語ワープロ)　¥28,000

セット定価合計¥473,100

特価¥358,000

¥8,670×24回	㋭¥50,000×4回
¥6,930×36回	㋭¥30,000×6回
¥5,300×48回	㋭¥25,000×8回

本格派ワープロセットB　注番 B9-8803

PC-8801mkIIMR　¥238,000
14"高解像度モニター(アナログ)　¥99,800
AP-80K 24ドット熱転写漢字カラープリンター　¥72,800
スーパー春望(ビジネス)　¥29,800

セット定価合計¥440,400

特価¥335,000

¥9,300×24回	㋭¥40,000×4回
¥6,200×36回	㋭¥30,000×6回
¥3,900×48回	㋭¥30,000×8回

シスペック各店 得得情報

●秋葉原本店2F
パソコンリフォームコーナー
貴方の機械を高く売りましょう。お売りになりたい機種を本店2Fまでご持参下さい。掘り出し物コーナーに展示、お客様のご希望価格にて販売させていただきます。ぜひ一度、ご相談下さい。☎03-257-6337

本格派コンピューターミュージック・常時デモ中！
パソコンのFM音源をものたりないと感じている人、本格的な音を聴かせます。ローランドD.G.協賛(担当：石山)

ビジネスコーナー
ハードはもちろん、ソフトも多数展示、きっとお仕事にあったソフトが見つかりますよ。常時デモンストレーション中です。見て、聴いて、ためして下さい。きっとお役に立てると思います。CADコーナーもございます。☎03-257-6337

●秋葉原2号店　☎03-257-6340
大好評！中古、高額買い取り、下取り！
クレジットカードもOK！掘り出し物多数あり！大量展示人気ふっとう！お手持ちのコンピュータを下取りにして、新機種をご購入したい方、ご予算に合わせた安価なコンピュータをおさがしの方、ぜひ一度ご来店下さい。

富士通 FM77AV

今、AVが大好評！君の感性とアイデンティティーにAVは必需品。



4096色入門セット　注番 B9-7701

FM77AV-2　¥158,000
FM-TV151　¥89,800

セット定価合計¥247,800

特価¥174,800

¥4,470×24回	㋭¥23,000×4回
¥3,330×36回	㋭¥15,000×6回
¥2,960×48回	㋭¥10,000×8回

基本セット　注番 B9-7702

FM77AV-1　¥128,000
14インチカラーモニター　¥67,800

セット定価合計¥195,800

特価¥135,000

¥8,700×12回	㋭¥20,000×2回
¥4,740×24回	㋭¥20,000×4回
¥2,720×30回	㋭¥15,000×5回

シスペックアラカルト

アフターサービス万全
全商品保証書付(中古の一部は除きます)。専門の担当者がお客様の立場で対応します。

セット内容、組み合わせ自由自在
広告のセットは組み合わせの一例です。パソコン本体、周辺機器のみ、単体販売も大歓迎！特別価格や組み合わせは店頭係員に、又はお電話にてお問い合わせ下さい。

初期不良、輸送トラブルetc.
お客様が満足してご使用できるよう、万全を期しています。万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

月々1,000円から得する気分のシスペッククレジット

- 1〜60回までOK!!　●超低金利
- シスペック即決クレジット・スキップ支払(最長6ヶ月後支払開始)
- ボーナス1回払・2回払、お客様に応じた支払方法にて自由に設定できます。

製品が品切れの場合がございます、ご注文の際は在庫をご確認下さい。

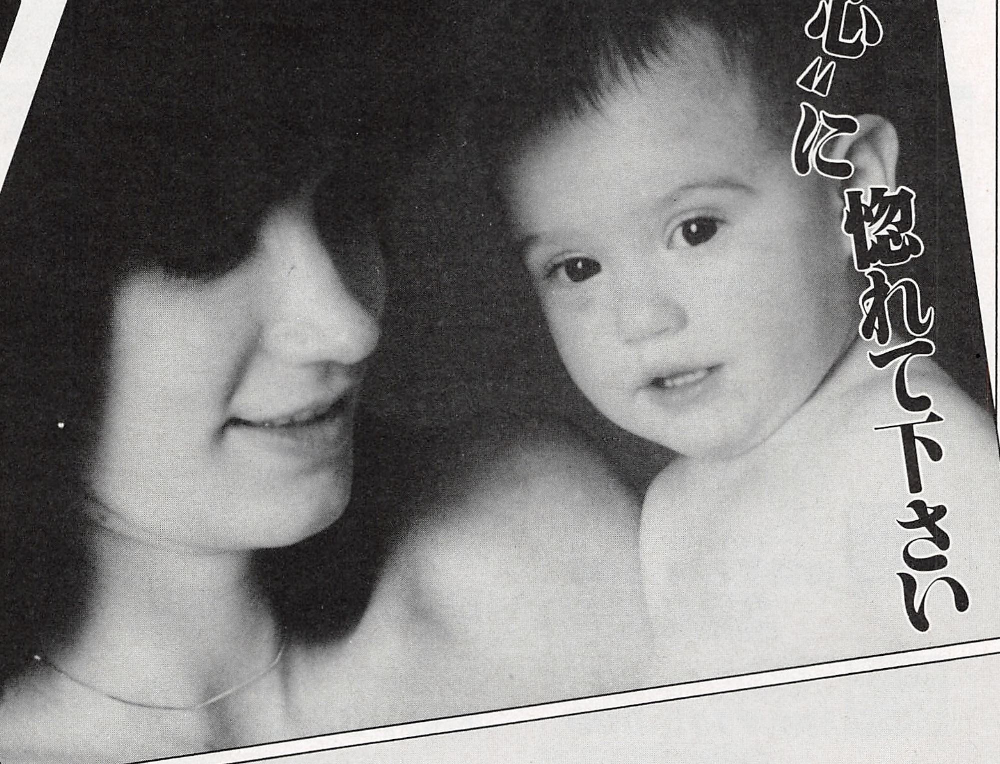
シスペック株式会社

年中無休　営業時間AM10:00〜PM7:00

●秋葉原本店　〒101 東京都千代田区外神田1-8-11　☎03-257-6337
●ラジカン1号店　〒101 東京都千代田区外神田1-15-16(秋葉原ラジオ会館4F)　☎03-257-6345
●ラジカンコーヨー店　〒101 東京都千代田区外神田1-15-16(秋葉原ラジオ会館7F)　☎03-255-6504
●秋葉原2号店　〒101 東京都千代田区外神田1-7-14　☎03-257-6340

21世紀に伝えたい。

安心できる12のサポート



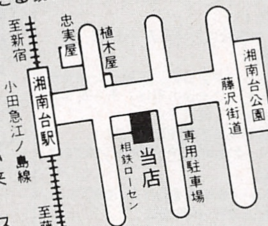
ごあいさつ

日頃、格別なるお引立てを賜り、誠にありがとうございます。私ども「ICワールドヨコヤマ」として長い間ご愛顧・ご支援いただいてまいりましたが、新時代人の対応に向け、さらに企業拡大をはかるために社名を**「ウエーブ・アイ(WAVE EYE)」**として新たに生まれ変わることになりました。皆様方に喜んでいただける店として、数々の提案をしていきたいと思います。今後とも一層のご愛顧を賜りますよう、心からお願い申しあげます。

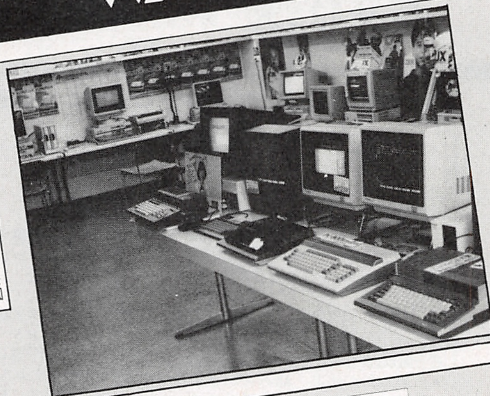
新社名決定! その名は、WAVE EYE

●お近くの方はぜひ1度ご来店下さい。

店舗のみ第1、第3火曜日休業
(但し、祭日にあたる場合は営業致します。)



ご自分の目で、ぜひ商品をたしかめたいという方は、ぜひ1度ご来店下さい。社員一同、気持ちのよいサービスでおまちしております。



●おハガキでのご注文もご利用下さい。

ウエーブ・アイは、いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。ハガキに下記事項をご記入の上お送り下さい。

〒252
藤沢市湘南台
一丁目十一番地一〇号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名
(20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々　円×　回
ボーナス　円×　回

未来をクリエイトする

WAVE EYE

株式会社 ウェーブ・アイ

(旧 ICワールドヨコヤマ)

J-DMA

社団法人日本通信販売協会会員

NEC PC-8801mkII FR

ベストセラーの実力を受け継いで、さらに魅力的になりました。



プラン901 88FRモデル10お買得基本セット 33%引

PC-8801mkIIFR10 (本体特価90,000円)	99,800円
2,000文字カラーCRT	67,800円
RQ-8030(データレコーダー)	9,800円
定価合計	177,400円

特価119,000円

8,000円×12回	ボーナス17,100円×2回
5,000円×18回	ボーナス14,600円×3回
3,000円×24回	ボーナス16,500円×4回
4,000円×36回	ボーナスなし

プラン902 88FRモデル20お買得基本セット 34%引

PC-8801mkIIFR20 (本体特価134,000円)	148,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	232,800円

特価153,000円

9,000円×12回	ボーナス29,700円×2回
6,000円×18回	ボーナス21,300円×3回
3,000円×24回	ボーナス26,300円×4回
5,200円×36回	ボーナスなし

プラン903 88FRモデル30純正基本セット TELにて

PC-8801mkIIFR30 (本体特価161,000円)	178,000円
PC-KD854(4,050文字アナログCRT)	89,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	284,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス18,300円×4回
5,000円×36回	ボーナス12,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス15,400円×8回
4,500円×60回	ボーナスなし

プラン904 88FRモデル30お買得基本セット 33%引

PC-8801mkIIFR30 (本体特価161,000円)	178,000円
CU-14A2(4,050文字アナログCRT)	99,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	294,800円

特価198,000円

7,000円×24回	ボーナス15,400円×4回
5,000円×36回	ボーナス10,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,800円×8回
4,300円×60回	ボーナスなし

プラン905 88FR 本格ワープロセット 27%引

PC-8801mkIIFR30 (本体特価161,000円)	178,000円
CU-14A2(4,050文字アナログCRT)	99,800円
PC-PR101F(24ドット・第2水準ROM付)	158,000円
JET-8801AV2(ワープロソフト)	35,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	488,600円

特価358,000円

8,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,500円×8回
3,000円×60回	ボーナス29,400円×10回
6,800円×72回	ボーナスなし

プラン906 88FRワープロ入門セット 29%引

PC-8801mkIIFR30 (本体特価161,000円)	178,000円
CU-14A2(4,050文字アナログCRT)	99,800円
M-1024II(割付名人24ドットプリンター)	99,800円
プリンターケーブル	4,800円
ユーカラK2(ターボキット付き)	28,000円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	427,400円

特価305,000円

7,000円×36回	ボーナス20,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス18,900円×8回
4,000円×60回	ボーナス16,400円×10回
5,800円×72回	ボーナスなし

プラン907 88FR お買得ワープロセット 31%引

PC-8801mkIIFR30 (本体特価161,000円)	178,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
TR-24(24ドット熱転写プリンター)	68,800円
プリンターケーブル	4,800円
JET-8801AV2(ワープロソフト)	35,800円
3段パソコンラック	16,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	389,000円

特価267,000円

9,000円×24回	ボーナス23,400円×4回
6,000円×36回	ボーナス18,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,800円×8回
5,800円×60回	ボーナスなし

プラン908 88FRグラフィックセット TELにて

PC-8801mkIIFR30 (本体特価161,000円)	178,000円
PC-TV452(4,050文字・TV付CRT)	128,000円
PC-PR101F	158,000円
インクポット(マウス付グラフィックツールソフト)	38,000円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	519,000円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス28,600円×6回
7,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,600円×10回
7,700円×72回	ボーナスなし

NEC PC-8001mkII SR

プラン914 80SRお買得基本セット 61%引

PC-8001mkIISR	108,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
RQ-8030(データーレコーダー)	9,800円
定価合計	185,600円

特価73,000円

6,000円×12回
4,500円×18回
3,500円×24回

名機の血統。オールラウンドパソコン。



プラン915 80SRお買得フルセット 58%引

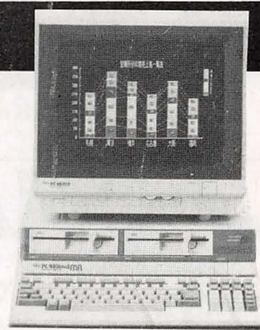
PC-8001mkIISR	108,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
PC-PR405	69,800円
プリンターケーブル	4,800円
RQ-8030(データーレコーダー)	9,800円
定価合計	260,200円

特価109,000円

7,000円×12回	ボーナス17,600円×2回
4,000円×18回	ボーナス16,800円×3回
3,000円×24回	ボーナス13,600円×4回
3,700円×36回	ボーナスなし

PC/UV・VF・VM用増設RAMボード ●128KB 特価**12,000円** ●256KB 特価**22,000円** ●512KB 特価**34,000円**

NEC PC-8801mkII MR



いま8ビットの頂点へ。

プラン909 88MR純正基本セット TELにて

PC-8801mkII MR	238,000円
PC-KD854(4,050文字アナログCRT)	89,800円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	351,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス25,900円×4回
6,000円×36回	ボーナス16,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,900円×8回
5,600円×60回	ボーナスなし

プラン910 88MRお買得基本セット TELにて

PC-8801mkII MR	238,000円
CU-14A2(4,050文字アナログCRT)	99,800円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	341,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス29,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
5,400円×60回	ボーナスなし

プラン911 88MR 本格ワープロセット TELにて

PC-8801mkII MR	238,000円
CU-14A2(4,050文字アナログCRT)	99,800円
NM-9300S(24ドット・トラクターフィーダー付)	253,000円
NM-9016-02(第2水準ROM)	28,000円
JET-8801A(MR専用)	35,800円
ブランクディスケット 2HD×10枚	17,000円
定価合計	671,600円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス29,300円×6回
6,000円×48回	ボーナス29,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス30,000円×10回
7,800円×72回	ボーナスなし

プラン912 88MRグラフィックセット 27%引

PC-8801mkII MR	238,000円
CU-14A2(4,050文字アナログCRT)	99,800円
M-1024II(割付名人・24ドットプリンター)	99,800円
プリンターケーブル	4,800円
インクボット(マウス付・グラフィックツールソフト)	38,000円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	504,400円

特価369,000円

8,000円×36回	ボーナス27,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス29,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス30,800円×10回
7,000円×72回	ボーナスなし

プラン913 88MR お買得ワープロセット 30%引

PC-8801mkII MR	238,000円
PC-KD854(4,050文字アナログCRT)	89,800円
PC-PR405(24ドット漢字・熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,800円
ユーカラK2(ターボキット付)	28,000円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
3段パソコンラック	16,800円
定価合計	471,200円

特価332,000円

8,000円×36回	ボーナス19,700円×6回
6,000円×48回	ボーナス17,300円×8回
4,000円×60回	ボーナス19,900円×10回
6,300円×72回	ボーナスなし

NEC PC-9801 VM2 UV2



その確かな実績をふまえ、さらにパワフルになりました。成熟のラインナップ。

プラン919 VM2お買得ワープロセット 28%引

PC-9801VM2 (本体特価374,000円)	415,000円
CU-14A2(4,050文字アナログCRT)	99,800円
M-1024II(割付名人・24ドット漢字プリンター)	99,800円
プリンターケーブル	4,800円
一太郎(人気ワープロソフト)	58,000円
プリンター用紙 10インチ連続1,000枚	4,000円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
3段パソコンラック	16,800円
定価合計	722,200円

特価519,000円

10,000円×36回	ボーナス45,900円×6回
7,000円×48回	ボーナス41,300円×8回
5,000円×60回	ボーナス38,700円×10回
9,900円×72回	ボーナスなし

プラン922 UV2純正基本セット TELにて

PC-9801UV2 (本体特価303,000円)	318,000円
PC-KD854(4,050文字アナログCRT)	89,800円
ブランクディスケット 2HD×10枚(3.5インチ)	24,000円
定価合計	431,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス20,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス18,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス22,400円×10回
5,800円×72回	ボーナスなし

プラン916 VM2純正基本セット TELにて

PC-9801VM2 (本体特価374,000円)	415,000円
PC-KD854(4,050文字アナログCRT)	89,800円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	528,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス30,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス31,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス33,000円×10回
7,400円×72回	ボーナスなし

プラン923 UV2お買得基本セット TELにて

PC-9801UV2 (本体特価303,000円)	318,000円
CU-14A2(4,050文字アナログCRT)	99,800円
ブランクディスケット 2HD×10枚(3.5インチ)	24,000円
定価合計	441,800円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス21,400円×10回
5,700円×72回	ボーナスなし

プラン917 VM2お買得基本セット TELにて

PC-9801VM2 (本体特価374,000円)	415,000円
CU-14A2(4,050文字アナログCRT)	99,800円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	538,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス33,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス29,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス30,800円×10回
7,000円×72回	ボーナスなし

プラン924 UV2ワープロ入門セット 33%引

PC-9801UV2 (本体特価303,000円)	318,000円
CU-14A2(4,050文字アナログCRT)	99,800円
NM-9900(24ドット・カラー15インチプリンター)	298,000円
一太郎(人気ワープロ・カラー対応)	58,000円
プリンター用紙(15インチ連続1,000枚)	4,000円
ブランクディスケット 2HD×10枚(3.5インチ)	24,000円
定価合計	791,800円

特価528,000円

10,000円×36回	ボーナス47,800円×6回
7,000円×48回	ボーナス42,800円×8回
5,000円×60回	ボーナス39,900円×10回
10,100円×72回	ボーナスなし

プラン918 VM2 ワープロ入門セット 27%引

PC-9801VM2 (本体特価374,000円)	415,000円
CU-14A2(4,050文字アナログCRT)	99,800円
AR-2400(スター・24ドット・第2水準ROM付)	188,000円
プリンターケーブル	4,800円
一太郎(人気ワープロソフト)	58,000円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	789,600円

特価575,000円

12,000円×36回	ボーナス45,300円×6回
10,000円×48回	ボーナス32,300円×8回
8,000円×60回	ボーナス28,100円×10回
11,000円×72回	ボーナスなし

プラン925 UV2お買得ワープロセット 29%引

PC-9801UV2 (本体特価303,000円)	318,000円
CU-14A2(4,050文字アナログCRT)	99,800円
TR-24(24ドット・熱転写プリンター)	68,800円
プリンターケーブル	4,800円
Terra(ワープロソフト)	32,000円
ブランクディスケット 2HD×10枚(3.5インチ)	24,000円
定価合計	547,400円

特価389,000円

8,000円×36回	ボーナス31,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,400円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,500円×10回
7,400円×72回	ボーナスなし

富士通 FM77AV

プラン931 77AV-2 お買得基本セット 37%引

FM-77AV2	158,000円
2,000文字アナログCRT 14インチ	67,800円
カラーケーブル	3,000円
定価合計	228,800円

特価 145,000円

4,000円×24回	ボーナス18,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス11,600円×6回
3,800円×48回	ボーナスなし

プラン932 77AV-1 純正基本セット 27%引

FM-77AV1	128,000円
FM-TV151(TV付・2,000文字CRT)	89,800円
定価合計	217,800円

特価 158,000円

5,000円×24回	ボーナス15,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス14,200円×6回
4,200円×48回	ボーナスなし

パソコンの革命は、色彩からやって来た。4096色、同時発色。



プラン933 77AV-2 純正基本セット 28%引

FM-77AV2	158,000円
FM-TV151(TV付・2,000文字CRT)	89,800円
定価合計	247,800円

特価 179,000円

5,000円×24回	ボーナス21,900円×4回
3,000円×36回	ボーナス18,500円×6回
4,700円×48回	ボーナスなし

プラン934 77AV-2ワープロフルセット 34%引

FM-77AV2	158,000円
FM-TV151(TV付・2,000文字CRT)	89,800円
TR-24F(24ドット・熱転写漢字プリンター)	68,800円
プリンターケーブル	4,800円
JET-77A(ワープロソフト)	29,800円
3段パソコンラック	16,800円
ブランクディスケット3.5インチ×10枚	17,000円
プリンター用紙(10インチ連続1,000枚)	4,000円
定価合計	389,000円

特価 258,000円

9,000円×24回	ボーナス20,800円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,600円×6回
4,000円×48回	ボーナス17,400円×8回
5,600円×60回	ボーナスなし

富士通 FM-77L2 FM-NEW7



明るく元気なホビーパソコンの決定版。これで遊びの免許皆伝です。

プラン935 FM77L2基本セット 53%引

FM-77L2	193,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
定価合計	260,800円

特価 123,000円

5,900円×24回
4,100円×36回
3,200円×48回

プラン937 NEW7 お買得基本セット 55%引

FM-New7	99,800円
2,000文字CRT	67,800円
RQ-8030(データーレコーダー)	9,800円
定価合計	177,400円

特価 79,000円

7,500円×12回
4,000円×24回

プラン936 77L2 400ラインワープロセット 45%引

FM-77L2	193,000円
4,050文字カラーCRT	99,800円
400ラインセット MB28121(ワープロソフト付)	99,800円
TR-24f(24ドット熱転写プリンター)	68,800円
プリンターケーブル	6,800円
定価合計	468,200円

特価 259,000円

9,000円×24回	ボーナス21,100円×4回
6,000円×36回	ボーナス16,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,600円×8回
5,700円×60回	ボーナスなし

任天堂 ファミコンセット



お買得買ってすぐ遊べるファミコンセット

任天堂ファミリーコンピューター
＋プラス
ゲームソフト5本

限定100セット

プラン952

ファミリーコンピューター	14,800円
アトランチスの謎	4,900円
アーガス	4,900円
影の伝説	4,900円
グラディウス	4,900円
ディグダッグII	4,500円
合計	38,900円

特価 36,000円

初回 6,660円	6,300円×5回	お支払い総額38,100円
初回 4,220円	3,200円×11回	お支払い総額39,420円

掘り出し物の山!!中古パソコン・周辺機器お買得コーナー。新品・新同多数あり。

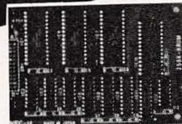
PC-6001mkII	18,000円均	PC-9801F2	170,000円均	XICS	30,000円均	LFD-550(PC用)	45,000円均
PC-6001mkII SR	29,000円均	PC-9801	70,000円均	FM-16βHD	270,000円均	PC-8031-2(PC用)	38,000円均
PC-6601	35,000円均	PC-9801漢字ROM付	80,000円均	XID	30,000円均	K-305(FM用)	48,000円均
PC-6601SR	42,000円均	PC-9801M2	200,000円均	UP-130K(FM用)	120,000円均	X1用CRT	30,000円均
PC-8001mkII	22,000円均	FM-7	29,000円均	MB27410B(FM用)	129,000円均	PC-KD201(2,000文字)〔新同〕	32,000円均
PC-8001mkII SR〔新同〕	49,000円均	FM-New7	35,000円均	PC-PR101(PC用)	68,000円均	CPD-14CD1(2,000文字)〔新同〕	38,000円均
PC-8801	35,000円均	FM-77L2〔新同〕	90,000円均	PC-PR104(PC用)	45,000円均	各種2,000文字CRT〔中古〕	24,000円均
PC-8801mkII/10	50,000円均	PA7010(パソピア)	10,000円均	MB27401(FM用)	25,000円均	各種4,000文字CRT〔中古〕	40,000円均
PC-8801mkII/20	77,000円均	MZ-2200	24,000円均	MB27406(FM用)	30,000円均	MB27331(4,000文字)〔新同〕	60,000円均
PC-8801mkII/30	99,000円均	XICK	35,000円均	LFD-550II PC	48,000円均	CU-14AG1(4,000文字)〔新同〕	62,000円均
PC-8801mkII SR/30	110,000円均						

中古品につき在庫に限りがあります。万一品切れの際はご容赦下さい。

次のページも中古コーナーです➡

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

今月のお買得品


PC-8001MKII-01
(漢字ROMボード) 新品
¥32,000➡ ¥18,000


PC-6001MKIISR
¥89,000➡ ¥22,000
¥89,000➡ ¥28,000 新品


PC-6601
¥143,000➡ ¥32,000


PC-6601SR
¥155,000➡ ¥38,000
¥155,000➡ ¥48,000 新品

PC-6006SR(PC6001MIISR用ROM・RAMカートリッジ)	¥9,800➡	¥5,800
PC-6011(拡張ユニット)	¥19,800➡	¥6,000
PC-6044SR(家庭テレビ用カラーアダプタ)	¥7,000➡	¥4,000
PC-6053(ボイスシンセサイザ) 新品同様	¥14,000➡	¥7,800
PC-8001MKII-01(漢字ROMボード) 新品	¥32,000➡	¥18,000
PC-8012-03(音声認識ユニット)	¥98,000➡	¥19,000
PC-8012-05(音声認識ボード)	¥64,000➡	¥28,000
PC-8024-02(PC-8024用 第一水準漢字ROM) 新品同様	¥30,000➡	¥13,800
PC-8027-02(PC-8027用漢字ROM) 新品	¥30,000➡	¥15,000
PC-8045(ライトペン)	¥45,000➡	¥16,000
PC-8062(PC-8001用RS-232Cケーブル)	¥18,700➡	¥3,000
PC-8201-90(PC-8201用ニッカド電池パック)	¥3,500➡	¥1,900
PC-8821-03(PC-8821用トラクタフィーダ)	¥16,000➡	¥7,800
PC-8824HD(PC-8824用サーマルヘッド)	¥32,000➡	¥14,500
PC-8863(PC-88用エミュレータ専用通信ボード)	¥68,000➡	¥32,000
PC-PR101-03(トラクタフィーダ) 新品	¥18,000➡	¥13,800
PC-PR101-05(PR-101用ピンフィーダ)	¥9,000➡	¥5,200
PC-9801-02N(128KB増設RAM)	¥56,000➡	¥10,000
PC-9801-02L(128KB増設RAM) 新品同様	¥40,000➡	¥19,800
PC-9801U-02(PC-98U2用16色グラフィックボード)	¥20,000➡	¥11,000
PC-9801-03(CMTインタフェースボード)	¥15,000➡	¥6,500
PC-9801-05(ODAインタフェースボード)	¥22,000➡	¥7,800
PC-9801-06(GP-IBインタフェースボード)	¥68,000➡	¥12,000
PC-9807(N-BASIC ROM) 新品	¥8,000➡	¥3,500
PC-10000-09(ユニバーサルボード)	¥4,800➡	¥2,400
PC-10000-11(増設用フロッピーディスクドライブ)	¥60,000➡	¥38,000
PC-CA602(RS-232Cケーブル(リバース)) 新品同様	¥7,500➡	¥4,500
PC-2093(PC-2001用CMTケーブル) 新品同様	¥1,700➡	¥800
PC-2094(プリンタケーブル) 新品同様	¥7,500➡	¥2,800
PC-2095(PC-2001用RS232Cケーブル)	¥7,500➡	¥2,800
PC-8096(GP-IBケーブル) 新品	¥8,000➡	¥3,800
PC-8097(GP-IBインタフェースセット)	¥56,000➡	¥18,000
PC-8098(フロッピーケーブル) 新品	¥7,500➡	¥2,800
PC-8271-04(ACアダプタ) 新品同様	¥1,700➡	¥800
PC-8271-05(ACアダプタ) 新品同様	¥1,700➡	¥800
PC-8826-1B(カラーボールペン) 新品	¥3,500➡	¥1,700
PC-8826-2B(カラーボールペン) 新品	¥3,500➡	¥1,700
PC-8826-4B(カラーボールペン) 新品	¥3,500➡	¥1,700
PC-8826-1F(カラーサインペン) 新品	¥2,800➡	¥1,300
PC-8826-2F(カラーサインペン) 新品	¥2,800➡	¥1,300
PC-8826-4F(カラーサインペン) 新品	¥2,800➡	¥1,300
PC-8864-01(PC8001MKII、PC8801シリーズ用トランクケーブル(50m)) 新品	¥19,000➡	¥9,000
PC-8864-03(リピータ) 新品	¥55,000➡	¥9,000

N5200シリーズ(本体)

N-5231-06(RAM256KB、8"FD-1MB×2、カラーCRT、日本語付加機構付、カナ漢字変換・基本ソフト(PTOS-EX4)付)	¥893,000➡	¥380,000

N5200シリーズ(プリンタ)

N-5233-10(10インチシリアルドットプリンタ) 新品同様	¥198,000➡	¥28,000
N-5233-20(10インチ漢字プリンタ)	¥234,000➡	¥68,000
N-5233-30(15インチシリアルドットプリンタ)	¥470,000➡	¥48,000
N-5233-23(15インチ、24ドット漢字プリンタ、トラクタフィーダ付)	¥333,000➡	¥160,000

N5200シリーズ(その他)

N-5235-11(インテリジェントキーボード)	¥160,000➡	¥35,000
N-5231-52(グリーンCRT用グラフィック付加機構)	¥80,000➡	¥22,000
N-5231-54(科学演算付加機構)	¥50,000➡	¥18,000
N-5231-95(増設256KBメモリ、N5231-96付)	¥130,000➡	¥52,000
N-5231-60(グラフィック付加機構、カラー用)	¥140,000➡	¥55,000
N-5231-61(汎用アダプタ、RS232Cケーブル付)	¥79,000➡	¥35,000
U17400-80(N5200/II PTOSII LANDESK)	¥130,000➡	¥40,000
U17200-80(N5200/II PTOSII ソート/マージ3)	¥50,000➡	¥20,000
U17480-80(N5200/II PTOSII LANSTART)	¥40,000➡	¥15,000
U17450-80(N5200/II PTOSII LANGRAPH3)	¥40,000➡	¥15,000
U17300-80(N5200/II BASICコンパイラ)	¥60,000➡	¥20,000

NEC

PS66-301F(スーパーカレンダー)	¥5,800➡	¥2,000
PS98-201-CMT(PC9801用N88 BASICコンバータ/カセット)	¥3,500➡	¥1,500
PS98-201-SF(PC9801用N88 BASICコンバータ/8インチ)	¥7,500➡	¥2,000
PS98-201-1W(PC9801用N88 BASICコンバータ)	¥6,500➡	¥2,000
PS98-201-2W(PC9801用N88 BASICコンバータ)	¥6,500➡	¥2,000
PS98-202-HSF(PR201対応・N88DISK-BASIC用ユーティリティ/8インチ)	¥4,000➡	¥2,000
PC-8087(K)(N80漢字BASIC/8インチ)	¥22,000➡	¥6,500
PC-8884(N88DISK-BASIC/8インチ)	¥8,000➡	¥2,000
PC-8884(K)(N88漢字BASIC/8インチ)	¥22,000➡	¥9,800
PC-9884(K)(N88日本語BASIC/8インチ)	¥22,000➡	¥9,800
PC-98H35-1W(N88DISK-BASIC86)	¥7,000➡	¥2,000
PC-98H-84(N88DISK-BASIC/8インチ)	¥8,000➡	¥2,000
PC-9835-1W(N88-DISK-BASIC86)	¥7,000➡	¥2,000
PC-9884(DISK-BASIC86/8インチ)	¥8,000➡	¥2,000
U16477-03(NWP-8N用DT-CONV文書変換プログラム)	¥20,000➡	¥5,000
U16470-01 NWP-13Nモデル2(SNIP)	¥48,000➡	¥11,000
PS98-111-HSF(MS-DOS、Ver.1.25)	¥45,000➡	¥10,000
PS80-1012-2W(64Kラムボード付、8001MKII用ワープロ)	¥56,000➡	¥12,000
PS98-401-H2W(MULTIPLAN)	¥68,000➡	¥20,000
PS98-404-HSF(MULTIPLAN)	¥68,000➡	¥20,000
PS98-121-HSF(MS-DOS-Ver.2.0 8インチ)	¥11,000➡	¥3,000
PS98-202-HSF(PC-PR201対応BASIC(86)ユーティリティー)	¥4,000➡	¥2,000
PS98-131-HMW(CPM-86)	¥11,000➡	¥3,000
PS98-132HU(98U用CP/M-86 Ver.1.1)	¥10,000➡	¥2,000

↑掲載の商品はいずれも限定品ですので今すぐお電話下さい。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
- どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30~PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。

全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。

高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。

代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。

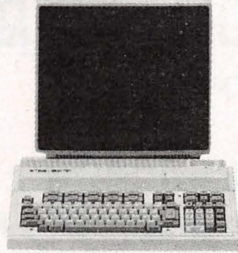
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。

高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。

ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

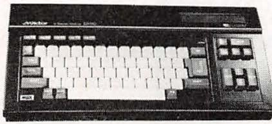
全商品6ヶ月保証付



MB25015(FM NEW7本体)
¥99,800➡ **¥48,000** 新品同様



PA7007(パソピア7本体)
¥119,000➡ **¥22,000**



HC-60(32KB、アナログ端子、RF出力端子付)
新品同様
¥64,800➡ **¥19,800**



SP-800M/F
(10インチ、9ドット漢字プリンタ)
PC用・ケーブル付
¥70,800➡ **¥32,800** 新品同様

商品	定価	価格
MB27304(12インチ、2000字グリーンCRT)	¥29,800	¥12,000
MB27305(12インチ、800字カラー)	¥64,800	¥18,000
MB27311(14インチ、4050字カラーCRT)	¥188,000	¥52,000
MB27312(12インチ、4050字グリーンCRT)	¥49,800	¥22,000
MB27331(14インチ、4050字カラーCRT)	¥109,800	¥48,000
FMPR-351+FMPR-CF1(15インチ、24ドット漢字プリンタ、カットシートフィーダ付) 新品同様	¥335,000	¥218,000
MB27405(10インチドットプリンタ)	¥89,000	¥36,000
MB27410A(15インチ、24ドット漢字プリンタ)	¥315,000	¥128,000
MB27411(10インチ、24ドット漢字プリンタ)	¥198,000	¥98,000
MB27621(1Mバイト5"フロッピーディスク)	¥188,000	¥98,000
MB27502(FMデータレコーダ)	¥12,800	¥6,500
MB22459(FM音源カード・ジョイスティック付)	¥18,000	¥9,000

F9450IIシリーズ

商品	定価	価格
F9451SS3(RAM384KB、5"FD、1MB×2、キーボード 基本ソフト、APCSIIIE40付)	¥703,600	¥250,000
F9451SS32(RAM384KB、5"FD、1MB×2、キーボード 基本ソフト、E42付)	¥555,800	¥300,000
F9451LL3(RAM384KB、8"FD×2、キーボード 基本ソフトAPCSIIIE40付)	¥1,000,000	¥300,000
F9451LL32(RAM384KB、8"FD×2、キーボード 基本ソフト、E42付)	¥655,100	¥350,000
F9453B1(12インチカラーディスプレイ)	¥190,000	¥80,000
F9454L1(15インチ、24ドット漢字プリンタ)	¥330,000	¥130,000
F9451EM10(SS32及LL32用128KB増設メモリ)	¥100,000	¥50,000
F9451GM2(カラー用グラフィック機構)	¥250,000	¥70,000
F9455A3(HD、10MB)	¥680,000	¥250,000
F9455B1(HD、20MB)	¥600,000	¥300,000

TOSHIBA

商品	定価	価格
PA-7007(パソピア7本体)	¥119,000	¥22,000
PA-7020(PASOPIA-16本体)	¥398,000	¥65,000
IHC-8000(PASOPIA mini ハンドヘルドコンピュータ)	¥59,800	¥22,000
PA-7270(PASOPIA-16用24ドット漢字プリンタ)	¥298,000	¥78,000
PA-7253(10インチドットプリンタパソピアシリーズ用)	¥139,000	¥48,000
PA-7150(12インチ、2000字グリーンCRT)	¥45,000	¥12,000
PA-7165(14インチ、1600字カラー)	¥79,000	¥17,000
PA-7162(PASOPIA-16用14インチ、4050字カラーディスプレイ)	¥218,000	¥48,000

MSX

商品	定価	価格
VICTOR/HC-60(本体+32KB、+アナログ端子付) 新品	¥64,800	¥19,800
VICTOR/HC-7(本体+64KB +ゲームソフト付) 新品	¥89,600	¥38,000
VICTOR/HC-80(MSX2、128KRAM +ゲームソフト付) 新品	¥89,800	¥44,800
TOSHIBA/HX-10DPN(64K RAM 21ピンアナログ端子付)	¥69,800	¥18,000
TOSHIBA/HX-20(64K RAM)	¥29,800	¥22,000
CASIO/PV-7(8K RAM)	¥29,800	¥6,800
CASIO/PV-16(16K RAM)	¥54,800	¥9,800
日立/MB-H1(32K RAM)	¥39,800	¥15,000
CANON/V-20(64K RAM)	¥54,800	¥18,000
SONY/HBP-100(MSXセット・HB-101 (本体・32KBRF出力付) +データレコーダ+Joyスティック)	¥74,800	¥25,000

SIKOSHA

商品	定価	価格
GP-80M(8インチドットプリンタ)	¥59,800	¥7,800
GP-500F(FM用10インチドットプリンタ) 新品	¥49,800	¥19,800
GP-500MX(MSX用10インチドットプリンタ) 新品	¥49,800	¥19,800
GP-550E(PC用10インチ、18ドット漢字プリンタ)	¥119,800	¥28,000
SP-800M(10インチ、9ドットプリンタ・PC用・ケーブル付) 新品	¥70,800	¥29,800
SP-800F(10インチ、9ドットプリンタ・FM用・ケーブル付) 新品	¥70,800	¥29,800

EPSON

商品	定価	価格
HC-20(ハンドヘルドコンピュータ)	¥138,000	¥45,000
HC-88(ハンドヘルドコンピュータ)	¥298,000	¥128,000
TF-10PC(両面倍密デュアルフロッピーディスク)	¥129,800	¥55,000
TF-10MZ(MZ-80KIIE専用、5インチ、FD2ドライブ、I/F別売)	¥129,800	¥55,000
TF-20PC(両面倍密デュアルフロッピーディスク)	¥142,000	¥55,000
RP-80(10インチドットプリンタ)	¥89,000	¥28,000
RP-80F/TIIK(10インチドット漢字プリンタ)	¥129,000	¥38,000
FP-80PC(10インチドットプリンタ)	¥189,800	¥38,000
TP-80E(10インチ、ドットプリンタ・PC8001用)	¥139,000	¥12,000
MP-100(15インチドットプリンタ)	¥192,800	¥36,000
MP-100III(15インチドットプリンタ)	¥192,800	¥38,000

その他

商品	定価	価格
日立/mine(16ドットワープロ専用機)	¥98,000	¥18,000
カシオ/HW-110(カシオワード、ワープロ専用機)	¥59,800	¥22,000
SONY/SMI-720(SMCシリーズ用10インチドットプリンタ)	¥84,800	¥28,000
SONY/SMI-770(SMCシリーズ用ビデオコンバータ)	¥16,800	¥6,500
SONY/SMC777+SMI720(本体+プリンタセット)	¥232,800	¥125,000
SONY/TCM-232(データレコーダ)	¥14,800	¥6,500
グラフテック/DA-6100(A4サイズX-Yプロッタプリンタ・RS232C I/F)	¥128,000	¥38,000
グラフテック/DT-1000(A3サイズデジタイズ・RS232C I/F)	¥149,000	¥42,000
グラフテック/マイプロットII(X-Yプロッタ 8ビットパラレル)	¥148,000	¥88,000
ニデコ/NH14DS(14インチ、4050字カラー ドットピッチ0.31) 新品	¥128,000	¥58,000
日立/C12-212D(12インチ、1000字カラー)	¥57,800	¥15,000
横河/PL-1000(X-Yプロッタ)	¥148,000	¥68,000
CENTURY/CM-300(PC用モデム・ダイヤルソフト付) 新品	¥26,800	¥19,800
東京電子/LFD-550PC(PC用5インチFD2ドライブ)	¥148,000	¥55,000
東京電子/LFD-550IIPC(PC用5インチ FD2ドライブ) 新品	¥148,000	¥68,000
東京電子/LFD-550IIFM(FM用5インチ FD2ドライブ) 新品	¥148,000	¥72,000
LOGITEC/KP-1000(サーマルプリンタ)	¥48,000	¥12,000
NATIONAL/TX-12M2(12インチ、1000字カラー)	¥59,800	¥15,000
NATIONAL/TH14NM2G(14インチ、2000字カラーCRT)	¥68,000	¥18,000
和知電子/MK1100PC(PC用TVコンバータ) 新品	¥12,800	¥9,500
和知電子/MK1100FM(FM用TVコンバータ) 新品	¥12,800	¥9,800
SANYO/MR-33DR(データレコーダ)	¥12,800	¥6,500
SANYO/PHC-DRII(データレコーダ) 新品	¥12,800	¥9,800
メルコ/BM-1000(1MRAMディスクソフト付・10MHz対応) 新品	¥44,800	¥38,000

↑掲載の商品はいずれも限定品ですので今すぐお電話下さい。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
- どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク

☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30〜PM10:00 年中無休

- **全商品保証付** 6ヶ月の保証期間だから安心です。
- **全国無料配送** 全国どこでも配達料はいただきません。
- **高額下取り** 少ない予算で買いかえもラクラク。
- **代金引換えシステム** 商品到着時の代金支払いでOK。
- **クレジットでOK** カレッジクレジットも取扱います。
- **日曜配達可** 留守の多い方でも安心です。
- **高額買取り** 電話1本で即、現金お支払い。
- **ボーナス一括払い** 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

コピーもファクスもパーソナルユースにお買得!

●Canon ファミリーコピア FC-3/FC-5



高性能な複写機をコンパクトかつ低価格に実現。
●名刺～A4まで様々なサイズに5色のコピー可。

FC-3 本体標準価格 ~~¥99,800~~ FC-5 本体標準価格 ~~¥129,000~~

☆クレジット例 頭金¥0 初回¥9,680 2回目以降¥8,600×11回
☆クレジット例 頭金¥0 初回¥12,100 2回目以降¥11,000×11回

●SHARP シャープコピーZ-50

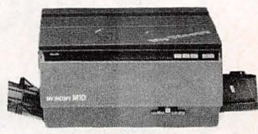


小さく、カンタンで、美しい、パーソナルな複写機。
●適正濃度にコピーする自動露光(A・E)機能。
●4色モノカラーのコピーができます。
●アスファルトグレーとスノーホワイトの2機種。

標準価格 ~~¥129,000~~

☆クレジット例 頭金¥0 初回¥11,000 2回目以降¥9,900×11回

●RICOH My Ricopy M10

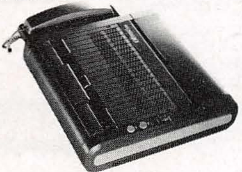


オフィスごとに、お店ごとに。ゆとりで使う理想のタイプ。
●名刺サイズからB4判。
●シルバーグレーとワインレッドの2機種。
●新開発のFEED方式によりシャープな画像。

本体標準価格 ~~¥298,000~~ 特価 ¥180,000(〒共)

☆クレジット例 頭金¥0初回¥12,800 2回目以降¥8,600×23回

●NEC NEFAX-10

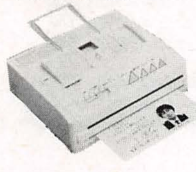


電話機内蔵タイプ。B4判も送り受けできる。
●コントラストを自動調整。青焼きや色地もOK。
●手軽なコピー機にもなる(5枚まで連続可)。

標準価格 ~~¥367,000~~

☆クレジット例 頭金¥0 | 初回¥13,800 2回目以降¥10,500×35回

●SHARP FO-200W・G



写真の微妙な濃淡も鮮やかに送れるコンパクトなFAX。
●送信先の電話番号を本体のディスプレーで確認可。
●切り替えにより電話にもなります。
●ホワイト、グレーの2機種。

標準価格 ~~¥330,000~~

☆クレジット例 頭金¥0 初回¥11,200 2回目以降¥11,200×29回

●National Panafax UF5



1台3役、「ファクス」「電話」「コピー」、カンタン操作。
●ダイヤル不要のワンタッチオートダイヤル。
●留守でも自動受信。

標準価格 ~~¥380,000~~

☆クレジット例 頭金¥0 初回¥12,290 2回目以降¥11,000×35回

サマーセール

●SHARP Super MZ

EXPRESSION OF SENSIBILITY & COMMUNICATION

COMMUNICATION & GRAPHICS

パーソナルユースにも余裕で対応。8ビットの常識を打ち破った革新の実力!
ニューメディアに対応。衝撃のハイパフォーマンス。
●新次元のコミュニケーションを切り開く、テレコミュニケーション&ネットワーク。
●キラメク256色の高細精度グラフィックス。
●限りなくヒトに近づけるボイスレコーダーのアナログ入出力。
●日本語を熟語単位で理解。本格ワープロなみの実力を発揮。

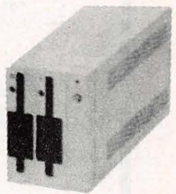
MZ-2521(3.5インチFD2基付)……¥198,000
MZ-1D22(4000文字アナログディスプレイ)……¥108,000
3.5インチ2DDディスケット10枚……¥17,500

セット価格 ~~¥323,500~~

特別価格 **¥245,000**

★クレジット例 頭金¥0 初回¥9,800 2回目以降¥9,800×29回





●富士通 MB-27611 純正フロッピーセット

MB-27611……¥128,000
(本体・5インチ2D・2ドライブ)
I/Fカード……¥14,800
(FM-7/FM-New7)

セット標準価格 ~~¥142,800~~

さらに特価 **¥89,800**

●NEC PC-8801mkII FR/30特得セット



PC-8801FR/30(本体)……¥178,000
一流メーカー製14インチアナログカラーディスプレイ……¥89,800
5インチ2Dディスケット10枚……¥17,000

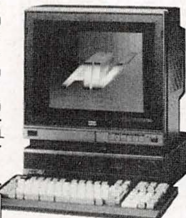
セット標準価格 ~~¥284,800~~

セット特価 **¥210,000**

★クレジット例 頭金¥0 初回¥8,400 2回目以降¥8,400×29回

今がチャンス

●富士通 FM77AV 特得セット



パソコンがオーディオ・ビジュアル・ツールに、総天然ショック。

FM-77AV-2(本体+キーボード)……¥158,000
一流メーカー製14インチアナログディスクプレイ……¥49,800
3.5インチ2Dディスケット10枚……¥17,500

セット標準価格 ~~¥225,000~~

セット特価(〒共) **¥172,000**

☆クレジット例 頭金¥0 初回¥10,340 2回目以降¥8,300×23回

お知らせコーナー

MZクラブ会員募集中!!

会員になると無料でパソコン通信ネットワークがご利用できます。(電話料金のみご負担下さい。)

ECCS-NET開局!!
どなたでもLOG INできます。
TEL 03-255-7799

通信プロトコル

300ボー	全2重	パリティチェック	なし
ビット長	8ビット	DEL受信	無変換
CR受信	CR+LF	ストップビット長	1ビット
CR送信	CR	漢字コード	JIS、シフトJIS、カナ
通信制御	X制御		

お申し込みはマルゼンムセン通販部へ ☎03-251-6393

1号店(ラジオセンター2F) ☎03-255-8976
2号店(万世ビル1F) ☎03-255-6963
3号店(万世ビル1F) ☎03-255-6962
4号店(ラジオ会館4F) ☎03-255-4386



●電話1本でOK!
●「商品先渡し・代金後払い」のマルゼンクレジットをご利用下さい。

ご購入金額の総額が30,000以上の場合は頭金ナシのクレジットをご利用になれます。手続き簡単、ボーナス併用/一括払いもOK!

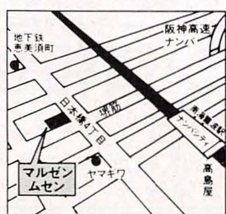
お支払いは

現金書留
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4 マルゼンムセン(株)通販部BM係

銀行振込
第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機(株)

郵便振替
口座番号 東京6-93996 丸善無線電機(株)
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。

〈大阪支店〉
☎06-641-0110



名古屋支店(第1アメ横店)
☎052-263-1626
名古屋支店(第2アメ横店)
☎052-263-6162



〈立川ターミナルビル店〉
☎0425-27-6211

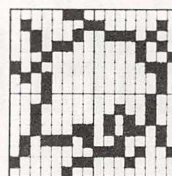


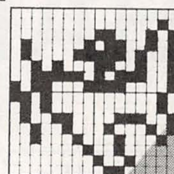


テクノジョイ ECCS
〒101東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
TEL 03-255-4911代

```
270 IF K$="4" THEN VX=-1:GOTO 290
280 IF K$="6" THEN VX=1
290 CH$=CHARACTER$(X+VX,Y+VY)
300 IF CH$="▓" AND VY=-1 THEN VX=0:VY=1
310 IF CH$="▓" AND VY=1 THEN VX=0:VY=0
320 LOCATE X,Y:PRINT " ";
```


BM特選プログラムコーナー





BOM BOM BROOO…!

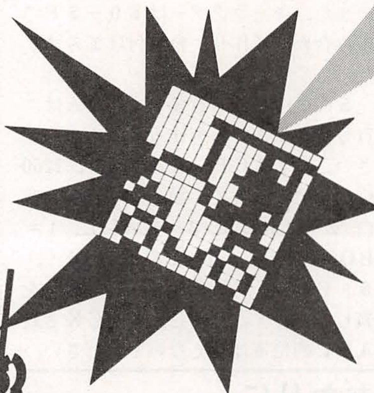
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。





プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめの原稿用紙３枚～５枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表や，フローチャートはかならず付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例 N80SRベーシック)，ページ等，Ⓒメモリの容量，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけ**テープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr./LⅡ2用

トシズ ボール
TOSHI'S BALL



★磯　利光

すと〜り〜

ある朝，ＪＡＣＫが目をさますと，そこは，ＢＡＬＬがうろつき回る変な世界でした。おそろしいことに，ＢＡＬＬにさわると，死んでしまいます。

ＪＡＣＫは，考えました。あたりを見ると，ＢＯＡＲＤと，ＢＡＬＬをパンクさせることのできるＰＵＮＫ－ＺＯＮＥがあったのです。ＪＡＣＫは，ヤッタ！と思いました。これで助かる……。

ぷれい

ＪＡＣＫを[A][Z][<][>]で上下左右に動かして，ＢＡＬＬをＰＵＮＫ－ＺＯＮＥに導いてください。ＢＡＬＬは，決まった運動をしているので，ＢＯＡＲＤを使ってＢＡＬＬの運動方向を変えてください。

ＳＴＡＧＥは，５面あります。どうしても，その面がクリアできない状態になってしまったら，ＧＩＶＥ－ＵＰの[G]キーを押してください。

ＢＡＬＬにさわるか，ＭＯＶＥ　ＣＯＵＮＴ(１回動くごとに１ずつ減る)が０になるか，ＧＩＶＥ　ＵＰすると１ミスとなり，３ミスでGAME　ＯＶＥＲです。

ぷろぐらむ

前回，採用された「ＦＯＸ」で,「リストが長い」とDr.Dに言われたので，今回は，マルチステートメントの山にし，短くしました。

また，キャラクターは＄０～＄Ｆの組み合わせで作り，色も付けてみました。

５面までクリアしてしまった人は，自分でＳＴＡＧＥを作って遊んでください。ＳＴＡＧＥ　ＤＡＴＡは，1260行からで，３行で１面を表し，１＝空白，２＝ＪＡＣＫ，３＝ＢＡＬＬ，４＝ＢＯＡＲＤ(／)，５＝ＢＯＡＲＤ(＼)，６＝ＰＵＮＫ－ＺＯＮＥ，７＝カベを表しています。ただし，ＪＡＣＫとＢＡＬＬの位置は変えないでください。

おわりに

ベーシックマスターJr.も，カラーを使えば，けっこう見れるゲームができます。同じゲームを作るにしても，いろいろ手のかかるJr.が，他の機種よりもカワイく思える今日，この頃です。

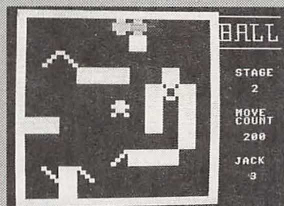


Dr.D：ゲームはうまくできている。ただキャラクターを普通に使ったほうがいいのではないかな。

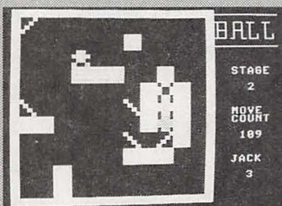
編：ベーシックマスターJr./LⅡってＭＺ80Ｋ～700などとよく似ていますね。



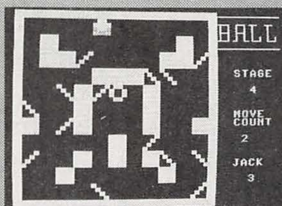
▲〈写真１〉ＴＯＳＨＩ'Ｓ　ＢＡＬＬのタイトル画面



▲〈写真２〉ＢＯＡＲＤを移動させてＰＵＮＫ－ＺＯＮＥにＢＡＬＬを入れよう



▲〈写真３〉ハイッ！このように，うまく運び込むとステージ・クリア



▲〈写真４〉ステージ４あたりになると，だんだんと複雑になってくる

ＴＯＳＨＩ'Ｓ　ＢＡＬＬのプログラム・リスト

```
10 REM ==================
20 REM =  << TOSHI'S >>  =
30 REM =       BALL      =
40 REM = BY TOSHIMITSU.I =
50 REM ==================
60 GOTO 120
70 LET G
80 REM === CHR PRINT SUB ===
90 LET X0=W1+W1-3:LET Y0=W2+W2-3:LET G(W1,W2)=S0
```

★〈ＯＶＥＲ　ＦＬＯＷ〉みなさん，夏休みの宿題は終わったかな？遊んでばかりいないで，早く終わらせようネ！そして，その合い間にベーマガを読もう。今月も楽しいＯＦを満載！　キミもどしどし送ってネ!!

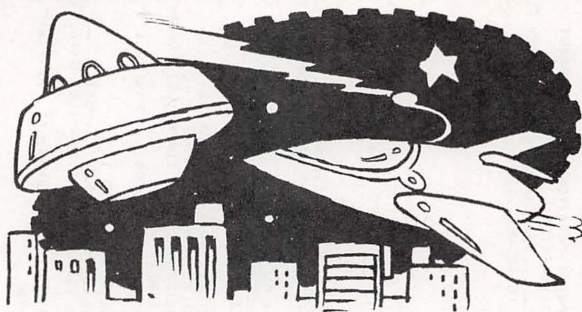
```
100 POKE P5,CO(SO):LET CURSOR=XO,YO:PRINT C$(SO);:RETURN
110 REM === START ===
120 GOSUB 940
130 GOSUB 790
140 REM === MAIN START ===
150 GOSUB 540
160 REM === JACK MOVE ===
170 LET J3=J1:LET J4=J2:LET K=ASC(INKEY$)
180 LET KO=(K=$41)+(K=$2E)*2+(K=$5A)*3+(K=$2C)*4
190 IF K=$47 THEN GOTO 680
200 IF KO=0 THEN GOTO 320
210 LET J1=J1+X9(KO):LET J2=J2+Y9(KO)
220 ON G(J1,J2) GOTO 250,10,10,230,230,300,300
230 LET J5=J1+X9(KO):LET J6=J2+Y9(KO):IF G(J5,J6)<>1 THEN GOTO 300
240 LET W1=J5:LET W2=J6:LET SO=G(J1,J2):GOSUB 90
250 LET W1=J1:LET W2=J2:LET SO=2:GOSUB 90
260 LET W1=J3:LET W2=J4:LET SO=1:LET K9=K9-1:GOSUB 90
270 POKE P5,$72:LET CURSOR=26,15:PRINT K9;" ";
280 IF (K9=0)+((J1=B1)*(J2=B2)) THEN GOTO 680
290 GOTO 320
300 LET J1=J3:LET J2=J4
310 REM === BALL MOVE ===
320 LET B4=B1:LET B5=B2:LET B1=B1+X9(B3):LET B2=B2+Y9(B3)
330 ON G(B1,B2) GOTO 360,360,10,350,340,410,400
340 LET B3=5-B3:GOTO 360
350 LET B3=(B3=1)*2+(B3=2)+(B3=3)*4+(B3=4)*3
360 LET XO=B1+B1-3:LET YO=B2+B2-3:LET SO=3:GOSUB 100
370 LET W1=B4:LET W2=B5:LET SO=G(B4,B5):GOSUB 90
380 IF G(B1,B2)=2 THEN GOTO 680
390 GOTO 170
400 LET B1=B4:LET B2=B5:LET B3=(B3=1)*3+(B3=2)*4+(B3=3)+(B3=4)*2:GOTO 170
410 FOR I=1 TO 22:POKE P5,INT(RND(1)*7)*$10+5:LET CURSOR=0,I:PRINT P2$;:NEXT I
420 POKE P5,$74:CLEAR :LET CURSOR=9,7:PRINT "=== CLEAR ===";
430 MUSIC P2:FOR I=1 TO 8:LET XO=I*2+6:LET YO=12:LET SO=3:GOSUB 100
440 MUSIC MO$(I):LET SO=1:GOSUB 100
450 NEXT I:FOR I=1 TO 5:LET XO=15:LET YO=10:LET SO=3:GOSUB 100
460 MUSIC Q4ﾐ:LET SO=1:GOSUB 100
470 LET YO=12:LET SO=3:GOSUB 100
480 MUSIC Q3ｿ:LET SO=1:GOSUB 100
490 NEXT I:LET M=M+1:IF M<6 THEN GOTO 150
500 POKE P5,$72:CLEAR :LET CURSOR=6,6:PRINT "YOU REACH THE STAGE";
510 LET CURSOR=9,8:PRINT "OF PERFECTION.";:GOSUB 750
520 GOTO 130
530 REM === STAGE LOAD & PRINT ===
540 FOR I=1 TO 11:FOR I1=1 TO 11:LET G(I1+1,I+1)=O((M-1)*11+I1,I):NEXT I1:NEXT
I
550 POKE P5,$75:CLEAR :LET CURSOR=0,0:PRINT P1$
560 FOR I=1 TO 22:PRINT P2$:NEXT I:PRINT P1$;
570 POKE P5,$73:FOR I=1 TO 5:LET CURSOR=24,I-1:PRINT TO$(I);:NEXT I
580 POKE P5,$71:LET CURSOR=26,7:PRINT "STAGE";
590 LET CURSOR=26,12:PRINT "MOVE";CHR$(10,8,8,8,8);"COUNT";
600 LET CURSOR=26,18:PRINT "JACK";
610 POKE P5,$72:LET CURSOR=27,9:PRINT M;
620 LET CURSOR=27,15:PRINT "200";
630 LET CURSOR=27,20:PRINT J7;
640 LET J1=7:LET J2=7:LET B1=7:LET B2=2:LET B3=2:LET K9=200
650 FOR I=2 TO 12:FOR I1=2 TO 12:LET W1=I1:LET W2=I:LET SO=G(I1,I):GOSUB 90
660 NEXT I1:NEXT I:LET G(7,2)=1:RETURN
670 REM === JACK=BALL ===
680 FOR I=1 TO 5:LET W1=J1:LET W2=J2:LET SO=2:GOSUB 90
690 MUSIC P3Q1Dｼ:LET SO=3:GOSUB 90
700 MUSIC D7:NEXT I:LET J7=J7-1:IF J7>0 THEN GOTO 150
710 REM === GAME OVER ===
720 POKE P5,$7A:LET CURSOR=4,9:PRINT "<< GAME OVER >>";:GOSUB 750
730 GOTO 130
740 REM === PUSH[S]KEY! ===
750 POKE P5,$7B:LET CURSOR=17,22:PRINT "PUSH[S]KEY!";
760 LET K=ASC(INKEY$):IF K=$53 THEN RETURN
770 GOTO 760
```

```
780 REM === TITLE ===
790 POKE P5,$74:CLEAR :LET CURSOR=8,0:PRINT "<<< TOSHI'S >>>":PRINT
800 POKE P5,$73:FOR I=1 TO 8:PRINT T$(I);:NEXT I
810 POKE P5,$70:LET CURSOR=4,13:PRINT ".......JACK";CHR$(11);"  KEY FUNCTION";
820 LET CURSOR=4,16:PRINT ".......BALL  GIVE UP....G";
830 LET CURSOR=4,19:PRINT "..PUNK-ZONE"
840 LET CURSOR=4,22:PRINT "&  ...BOARD";
850 LET CURSOR=17,14:PRINT "MOVE....AZ<>";
860 LET XO=2:LET YO=12:LET SO=2:GOSUB 100
870 LET YO=15:LET SO=3:GOSUB 100
880 LET YO=18:LET SO=6:GOSUB 100
890 LET YO=21:LET SO=4:GOSUB 100
900 LET XO=5:LET SO=5:GOSUB 100
910 GOSUB 750
920 LET M=1:LET J7=3:RETURN
930 REM === THE FIRST INSTITUTION ===
940 POKE $E892,1:POKE $E891,7:POKE $E890,$70:CLEAR :RANDOMIZE :MUSIC T1
950 DIM G(13,13),C$(7),CO(7),T$(8),TO$(5),H(8),X9(4),Y9(4),O(55,11),MO$(8)
960 LET P$=CHR$($60):LET P5=$E890
970 FOR I=1 TO 7:FOR I1=1 TO 2:FOR I2=1 TO 2:READ R$
980 LET R7=VAL("$"+R$):LET C$(I)=C$(I)+CHR$(1,R7)
990 NEXT I2:IF I1=1 THEN LET C$(I)=C$(I)+CHR$(10,8,8)
1000 NEXT I1:READ CO(I):NEXT I
1010 LET H(8)=1:FOR I=7 TO 1 STEP -1:LET H(I)=H(I+1)*2:NEXT I
1020 FOR I=1 TO 8:FOR I1=1 TO 4:READ R$:LET RO=VAL("$"+R$)
1030 FOR I2=1 TO 8:LET T1$=" ":IF RO>=H(I2) THEN LET T1$=P$:LET RO=RO-H(I2)
1040 LET T$(I)=T$(I)+T1$:NEXT I2:NEXT I1:NEXT I
1050 FOR I=1 TO 5:FOR I1=1 TO 8:READ R$:LET TO$(I)=TO$(I)+CHR$(VAL("$"+R$)):NEX
T I1:NEXT I
1060 FOR I=0 TO 4:FOR I1=1 TO 11:READ R$:FOR I2=1 TO 11
1070 LET O(I*11+I2,I1)=VAL(MID$(R$,I2,1)):NEXT I2:NEXT I1:NEXT I
1080 FOR I=1 TO 13:LET G(I,1)=7:LET G(I,13)=7:LET G(1,I)=7:LET G(13,I)=7:NEXT I
1090 FOR I=1 TO 4:READ X9(I),Y9(I):NEXT I
1100 LET P1$=P$:LET P2$=P$:FOR I=1 TO 22:LET P1$=P1$+P$:LET P2$=P2$+" "
1110 NEXT I:LET P1$=P1$+P$:LET P2$=P2$+P$
1120 FOR I=1 TO 8:READ MO$(I):NEXT I
1130 RETURN
1140 REM === DATAS ===
1150 REM === CHR DATA ===
1160 DATA 0,0,0,0,$70,7,5,B,2,$72,7,5,A,1,$71,0,B,B,0,$73
1170 DATA 2,0,0,2,$73,B,2,2,B,$74,D,D,D,D,$75
1180 REM === TITLE DATA NO.1 ===
1190 DATA FC,7C,F8,F8,EE,FE,F8,F8,FE,EE,FE,FE,FC,FE,FE,FE
1200 DATA EE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FC,EE,FE,FE
1210 REM === TITLE DATA NO.2 ===
1220 DATA 85,85,85,85,85,85,85,85,89,83,84,83,89,20,89,20
1230 DATA 8A,88,8A,88,86,20,86,20,8B,82,82,81,81,82,81,82
1240 DATA 85,85,85,85,85,85,85,85
1250 REM === STAGE DATA ===
1260 DATA 11111311111,14111111111,11711117711,11771111511
1270 DATA 11111111111,17711211111,11111171111,11111711111
1280 DATA 11617111511,15117111411,11111111111
1290 DATA 11111311111,11111171111,14511111111,11177711711
1300 DATA 11111117671,11111217171,77111117171,11111111171
1310 DATA 11111477711,15751111111,11711111111
1320 DATA 11111311111,47777477775,11111111111,11511111411
1330 DATA 17777177771,11141211111,11111111411,17117111111
1340 DATA 17511177777,17111711116,11111114111
1350 DATA 11111311111,17111111171,57714151774,11117771111
1360 DATA 11571617411,11171217171,71471117517,11141715111
1370 DATA 41171717115,11711111711,11115141111
1380 DATA 11111311111,11411115111,11111177111,15777714111
1390 DATA 14111111111,11111214777,77111111111,61754577711
1400 DATA 71711171451,11111171111,11111111111
1410 REM === MOVE DATA ===
1420 DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
1430 REM === MUSIC DATA ===
1440 DATA ﾄ,ﾚ,ﾐ,ﾌ,ｿ,ﾗ,ｼ,Uﾄ
```

★ゆるせないヤツ：毎月図書館でベーマガを借りているくせに，チャッカリＯＦに載っているヤツ。(愛知県名古屋市・鳴海高の近藤展弘15才)……**【編**：もっとゆるせないヤツは，そのＯＦを切り抜いてくるヤツ！**】**

ベーシックマスターレベルIII/マーク5/S1用

BATTLE(バトル)イーグル



★和田浩一

ストーリー

あなたはイーグルに乗り込み夜の街を飛行中，敵のUFOに遭遇(そうぐう)する。障害物をのりこえてUFOを撃退してください。

遊びかた

イーグルの移動はカーソル・キーの↑↓でビームはカーソル・キーの→です。

ルール

FUELが0かビル，●，ヨに当たると1機消滅します。ビームを1回，●に当てると，FUELが5減ります。

敵UFO（ヨ）に当たるとSCOREが＋5点加算され，◆に当たるとFUELが＋5，SCOREが＋10加算されます。

700㎞飛びおえてSCOREが500あると一度だけリプレイできます。ただし，この場合はイーグル(÷)は1機になります（たとえ3機残っていても1機しかつかえません)。リプレイ中は◆に当たってもSCOREやFUELはプラスされません。そのかわり敵のUFOの数は増えます。UFOで点数を取ってください。

なおビームの射程距離は画面中央にある赤い矢印までです（いうまでもありませんがイーグル（÷）が0になるとゲーム・オーバーです。あしからず)。



▲〈写真1〉やった!!命中したゾ!!FUELを考えながら進もう



Dr.D：横スクロールの一般的なゲームだな。スクランブルのように上下だけでなく左右に動けるようにしたほうがいいな。

編：そうですね。それに，自機を消すルーチンもあったほうがいいですね。

Dr.D：そのとおりだ。

BATTLEイーグルのプログラム・リスト

```
70 GOTO 440
80 'あああ メイン あああ
90 FOR G=700 TO 0 STEP -1
100 FOR I=4 TO 15:LOCATE 0,I:PRINT CHR$(8):NEXT
110 LINE(38,15)-(38,RND*5+10),"ロ",11
120 Y=Y-(PEEK(&HFFE0)=129)*(Y>4)+(PEEK(&HFFE0)=132)*(Y<15)
130 COLOR 4:LOCATE X,Y:PRINT"わ";
140 IF PEEK(&HFFE0)=133 THEN GOSUB 360
150 B=SCREEN(X+1,Y):IF B=219 OR B=236 OR B=227 OR E<0 THEN U=U-1 ELSE 180
160 LOCATE 7,17:PRINT"   ";:FOR I=1 TO U:LOCATE 6+I,17:PRINT"わ":NEXT
170 BEEP:E=100:LINE(X+1,4)-(X+15,15)," ",7,BF:IF U=0 THEN 630
180 IF G=650-H THEN 190 ELSE 200
190 LOCATE X+15,17:PRINT" ";:X=X+1:H=H+50:LINE(X+15,17)-(X+15,17),CHR$(30),2
200 IF RND<.08  THEN W=1:GOSUB 240
210 IF RND<.04  THEN W=2:GOSUB 240
220 IF RND<.2+R THEN W=6:GOSUB 240
230 GOTO 290
240 COLOR W:P=RND*11+4:IF SCREEN(36,P)=219 THEN 240 ELSE LOCATE 36,P
250 ON W GOTO 270,280
260 PRINT"て";:RETURN
270 PRINT"ふ";:RETURN
280 PRINT"は";:LINE(37,15)-(38,6),"ロ",11,B:RETURN
290 E=E-1:COLOR 5
300 LOCATE  6,19:PRINT USING"###";G
310 LOCATE 28,19:PRINT USING"####";S
320 LOCATE  8,22:PRINT USING"####";E
330 IF S=>K THEN K=S:LOCATE 28,22:PRINT USING"####";K
340 NEXT G:R=R+.8:U=1:IF S>500 THEN PRINT"OK";:GOTO 90 ELSE 630
350 'あああ ビーム あああ
360 E=E-5:COLOR 2:FOR I=X+1 TO X+15
370 A=SCREEN(I,Y)
380 IF A=219 OR A=236 THEN E=E-5:GOTO 420
390 IF A=227 THEN S=S+5
400 IF R=0 THEN IF A=234 THEN S=S+10:E=E+50
410 LOCATE I,Y:PRINT"お";:NEXT
420 LINE(X+1,Y)-(I-1,Y)," ",0:RETURN
430 'あああ ショキ あああ
440 COLOR 7:WIDTH 40:SCREEN 0,,1:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:K=0:C=0
450 S$(1)="くおおおおおけ":S$(2)="が       が":S$(3)="こおおおおおさ"
460 PRINT TAB(2)"あおけくおけくあけくあけあ  あおけ    あおけくおけくおけあ  あおけ";
470 PRINT TAB(2)"うおいうおい が  が が  うい  お うい うおいが けが  うい ";
480 PRINT TAB(2)"πおさπ π π  π こおさπおさ    πおさπ πこおさこおさπおさ";
490 LINE(0,3)-(39,3),"※",5
500 X=5:Y=10:M=0:H=0:S=0:E=100:U=3:R=0:J=17
510 LINE(15,17)-(39,17)," ",7
520 FOR I=4 TO 15:LOCATE 0,I:PRINT CHR$(8):NEXT
530 LINE(0,16)-(39,16),"ぁ",6
540 LINE(X+15,17)-(X+15,17),CHR$(30),2
550 POKE&HFFE0,&H0C:LINE(0,4)-(39,15)," ",7,BF
560 IF C THEN 90
570 COLOR 4:LOCATE 0,17:PRINT"EAGLE  わわわ";
580 COLOR 7:LOCATE 16,19:PRINT"SCORE";
590 LOCATE 0,22:PRINT"FUEL                HI-SCORE";
600 FOR I=1 TO 3:LOCATE 5,J+I:PRINT S$(I):LOCATE 25,J+I:PRINT S$(I):NEXT
610 IF J=20 THEN LOCATE 9,19:PRINT"/Km":C=1:GOTO 90 ELSE J=20:GOTO 600
620 'あああ GAME OVER あああ
630 LOCATE 0,4:FOR I=0 TO 47:COLOR RND*6+1:EXEC&HF7A9:PRINT" GAME OVER";:NEXT
640 POKE&HFFE0,&HF0:BEEP:COLOR 7
650 LOCATE 11, 6:PRINT"くおおおおおおおおおおおおおおおけ";:BEEP
660 LOCATE 11, 7:PRINT"くおおおおおおおおおおおおおおおけ";:BEEP
670 LOCATE 11, 8:PRINT"がが[BATTLE  EAGLE]がが";:BEEP
680 LOCATE 11, 9:PRINT"がが    TRY AGAIN    がが";:BEEP
690 LOCATE 11,10:PRINT"がが    [Y/N] KEY    がが";:BEEP
700 LOCATE 11,11:PRINT"ががBY.KOUICHI WADAがが";:BEEP
710 LOCATE 11,12:PRINT"こおおおおおおおおおおおおおおおさ";:BEEP
720 LOCATE 11,13:PRINT"こおおおおおおおおおおおおおおおさ";:BEEP
730 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN 500 ELSE IF A$="N" THEN WIDTH 80:END ELSE 730
```

★VGGにハガキをだそうと思って，ゲーム・センターに行ったら，なんと先生に見つかり，停学処分をくらったのは私です。(東京都世田谷区・FM77カニ12才)……【編：先生の許可をもらって行くようにしようぜ!!】

アメルの砦（とりで）



★丸野勝明

内容

突然，村の井戸が枯れてしまった。この辺で水のでるところは怪物だらけのアメルの砦だけだ。われわれは，怪物退治の名目で砦を占領することになった。だがアメルというやつは人間ではとても倒せそうにない。そこで1人で隠密行動をとり城に侵入し火をつけアメルともども燃やす計画をたてた。

ゲームの目的

砦の中で城を捜し，中に入れば城は燃えてゲームエンドです。

ルール

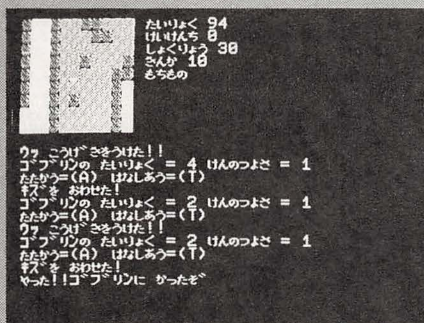
体力は100までで0になると死にます。経験値は最高50までで増えると攻撃が成功しやすくなります。食料は重いので一度に100個しか持てません。一つ食べると体力を5ポイント回復できます。金貨は怪物に出会ったときや町での買い物に使います。

町には武器や食料などがあります。金貨を払って好きな物を買ってください。鎧(よろい)は敵から受けるダメージを半分におさえます。剣は敵に大きなダメージを与えられます。

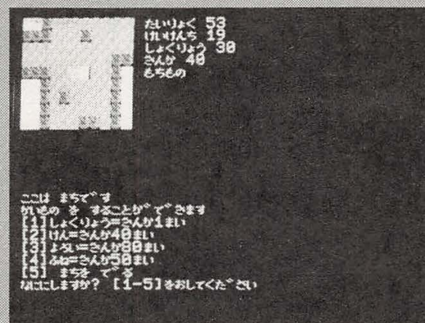
敵はあなたのいる地形によって変わります。たとえば平地ではゴブリン，城のまわりにはサラマンダーという具合です。弱いうちは平地にいたほうがいいです。

敵が現れたらあわてずに（いつまでも待ってくれます）戦うか，敵の要求する額を払うかを敵の体力や剣の強さ（数字で表され，攻撃を受けた場合，その数だけ体力から引かれる）と自分の強さ，装備などとくらべて決めてください。話し合うならTを押します。敵の要求する額を払えれば敵は帰ってくれます。払えなければ戦うしかありません。戦う場合はⒶを押します。判定はランダムですが経験値によって成功率があがります。倒すまでつづけてください。形勢不利とみたら途中でⓉを押してもいいです（金があればの話しですが)。勝てば敵の要求してきただけ金貨がもらえ，経験値もあがります。

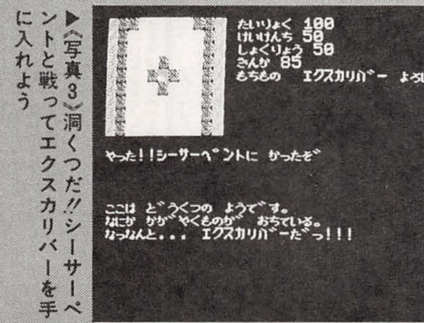
電源を切った場合最初からやり直しではたいへんですから生きているときのデータをセーブできるようになってます。セーブする場合はプレイ中Ⓑを押してください。そしてテープをセッ



◀《写真1》ゴブリンがあらわれた。戦って経験値をあげよう!!



◀《写真2》町にきたゾ。武器と食料を買い込んで，行こう



▶《写真3》洞くつだ!!シーサーペントと戦ってエクスカリバーを手に入れよう



▶《写真4》アメルの砦のラストシーン。ここまで早くたどりつけるようがんばれ。

★いやー！おもしろかったなあ。8月号の加藤淳一さんのC1用ホッピングサッカーは。ほんとに，エキサイトしましたよ。(茨城県東茨城郡・加藤淳一15才)……【影：フーム！自分のゲームを自分でほめるとは，まいった。】

トして録音状態にして[S]を押せばOKです。再度プレイする場合はRUNしたあと[A]を押してデータをセーブしたテープをセットして再生状態にし[L]を押せば継続完了です。くわしい手順は画面にでます。

カーソル・キーで上下左右に動かせます。食料を食べるときは[E]です。[ESC]キーを押している間はゲームが止まります。

《第1表》変数表

SYO	食料の数
TAI	体力の量
BO	船があるかないか
KEI	経験値の量
KIN	金貨の数
K	剣の強さ
X, Y	座標
G1	敵の剣の強さ
MINO	ミノタウロスと戦ったか
YOROI	よろいがあるかないか
TTAI	敵の体力の量
G$(X)	マップのデータ
L$(X)	知られちゃいけない文章
RO	カギがあるかどうか

プログラムの説明

リスト1にIGおよびMSRが入っています。IG定義，MSR，ピープホールのやりかたは，すべてベーマガ参考です。

音楽データは音長，音程の順に入ってますので好きにかえてください。

NEWON7を実行後LIST1をLOAD，RUN，LIST2をLOAD，RUNしてください。

CHECKER FLAG

編：このゲームは，おもしろいですよDr.

Dr.D：ホホー。どれどれ，ふむふむ，なるほど，へー，……

編：いつまで感心しているんですか。

Dr.D：確かによくできている。IGキャラをうまく使っているといえるぞ。プログラムもよくできている。やはり，苦労をかさねたものは，デキがちがうな。

評…これからは私が主役よ（つぐ美）



by　やまお

評…影さんらしいな（編）



by　バトルホーク

《リスト1》アメルの砦のマシン語データ

```
10 CLEAR 300,&H7E00:GOSUB 20:GOTO 220
20 POKE&HFFE9,1:P=&HA000:D=&HFFEA:POKE D,7:FOR I=P TO P+8:POKE I,0:NEXT I
30 FOR I=65 TO 83
40 C=3:GOSUB50:C=2:GOSUB50:C=4:GOSUB 50:NEXT I:POKE &HFFE9,0:RETURN
50 POKE D,C:READ A$:M=1
60 FOR E=P+I*8 TO P+I*8+7:POKE E,VAL("&H"+MID$(A$,M,2)):M=M+2:NEXT E:RETURN
70 DATA 0000000000000000,FBFBFB00BFBFBF00,0000000000000000
80 DATA 0000000000000000,7813638521863812,FFFFFFFFFFFFFFFF
90 DATA 0000000000000000,4623948642553C3C,56AB55AB55AB4200
100 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,7813638521863812,FFFFFFFFFFFFFFFF
110 DATA FE82828282828282,FEFEFEFEFEFEFEFE,FE82828282828282
120 DATA 0000000000000000,107C101010387C00,107C101010000000
130 DATA 0000000000000000,1010327BFBFE7F1C,0000001030301800
140 DATA 0000000000000000,783C66C6818181FF,AAC3010100000000
150 DATA FEFEFEFEFEFEFEFE,FEAAFEAAFEAAFEAA,FEAAFEAAFEAAFEAA
160 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
170 DATA 183C3C3C3C000000,183C3C3C3C3C7E00,183C3C3C3C000000
180 DATA 0000000000000000,783C66C6818181FF,AAC3010100000000
190 DATA 0000000000000000,08084CDEDF7FFE38,00000080C0081800
200 DATA 0000000000000000,1010387CFEFEFE7C,0000000000000000
210 DATA FE00FE00C600FE00,FEFEFEC6C6C6FEFE,FEFEFEC6C6C6FEFE
220 ' MUSIC
230 FOR Y=1 TO 2:IF PEEK(&H7F00)<>&H34 AND PEEK(&H7F2F)<>&H39 THEN 250
240 DEFUSR=&H7F00:FOR I=1 TO 5:S=USR(3):NEXT
250 RESTORE260:FOR M=&H7F00 TO &H7F2F:READ M$:POKEM,VAL("&H"+M$):NEXT:NEXT
260 DATA 34,3F,10,AE,02,86,7F,1F,8B,1A,FF,8E,10,00,7F,FF
270 DATA D3,8D,12,B7,FF,D3,8D,0D,10,9F,F3,1F,10,93,F3,1F
280 DATA 01,24,EB,35,BF,1F,20,4C,5A,26,FD,4A,26,FA,43,39
```

《リスト2》アメルの砦のメイン・プログラム・リスト

```
10 ' ショキセッテイ
20 WIDTH80:SCREEN 0,,0:KEY1,"POKE&H116,7"+CHR$(13):DEFINTA-Z
30 DIM G$(71):CONSOLE 11,13:RANDOMIZE(TIME)/3
40 RANDOMIZE(TIME)/3:KEY 3,"CONS.0,25"+CHR$(13)
50 READ X,Y,K,KIN,TAI,SYO,YOROI,Z:GOSUB1570
60 FOR I=6 TO 37:READ A$:G$(I)=A$:NEXT I:RESTORE 1240
70 FOR I=1 TO 5:RESTORE1230:READ A$:G$(I)=A$:G$(I+36)=A$:NEXT I
80 Z$=CHR$(31):FOR I=1 TO 11:Z$=Z$+CHR$(29):NEXT I
90 LINE(16,4)-(56,8),"※",4,B:LOCATE 28,6:PRINT"     アメル の とりで     "
100 LOCATE 20,20:PRINT"このまえのを けいぞくするなら[A]もし はじめて なら[B]"
110 A$=INKEY$:IF A$="A" THEN 120 ELSE IF A$="B" THEN GOTO160 ELSE 110
120 PRINT"このまえセーブしたユーザーズテープをセットして、さいせいじょうたいにして[L]をおしてください":CLOSE
130 IF INKEY$<>"L" THEN 130
140 OPEN "I",1,"CAS0:HENSUU"
150 INPUT #1,TAI,KEI,KIN,RO,K,YOROI,X,Y,SYO,BO:PRINT"けいぞく かんりょう":GOSUB1210
160 GOSUB 1180:WIDTH40
170 ' モシ - ナラバ
180 IF KIN<=0 THEN KIN=0 ELSE IF KIN>=100 THEN KIN=100
190 IF TAI>=100 THEN TAI=100
200 IF KEI>=50 THEN KEI=50
210 ' キースキャン
220 B=PEEK(&HFFE0):B=1:POKE&HFFE0,1:LOCATE5,5:PRINT"※"
230 B=PEEK(&HFFE0):IF B=&H8C THEN 220
240 IF B=&H83 AND X>6 THEN X=X-1
250 IF B=&H85 AND X<62 THEN X=X+1
260 IF B=&H84 AND Y<35 THEN Y=Y+1
270 IF B=&H81 AND Y>6 THEN Y=Y-1
280 IF B=&HAB AND SYO>=1 THEN SYO=SYO-1:TAI=TAI+5:GOTO 300
290 IF B=&HC9 THEN POKE&H116,7:POKE&HFFE0,&H74:GOTO 1040
300 ' ガメン 1
310 POKE&H116,&H27:EXEC&HF7A9:LOCATE30,23:PRINT"J"
```

★よくいるやつシリーズ：ゲームをしながら，体を左右にゆさぶるやつ。あっまちがえた。それは，びんぼうゆすりだ。（栃木県足利市・**来年は中学だ12才**）……【**影**：私の場合，金持ちゆすりだな。**編**：どこが？……】

```
320 G$=MID$(G$(Y-3),X-5,11)+Z$+MID$(G$(Y-2),X-5,11)+Z$+MID$(G$(Y-1),X-5,11)+Z$+M
ID$(G$(Y),X-5,11)+Z$+MID$(G$(Y+1),X-5,11)+Z$+MID$(G$(Y+2),X-5,11)
330 G1$=MID$(G$(Y+3),X-5,11)+Z$+MID$(G$(Y+4),X-5,11)+Z$+MID$(G$(Y+5),X-5,11)
340 LOCATE 3,0:PRINT G$:PRINTG1$:GOSUB 940:G$="":G1$=""
350 ' ｺｺﾊ ﾄﾞｺ
360 S=SCREEN(5,5):LOCATE 5,5:PRINT"※":LOCATE 0,23
370 IF S=ASC("I") THEN 670 ELSE IF S=ASC("H") AND K<>32 THEN 830
380 IF S=ASC("E") THEN 900 ELSE IF S=ASC("L") AND RO=0 THEN 860
390 IF S=ASC("D") AND BO=0 THEN 1100
400 ' ﾃｷ ｼｭﾂｹﾞﾝ
410 IF X<=20 AND Y<14 AND RND*3<=1 THEN 420 ELSE 430
420 K1=100:TTAI=322:GI=28:A$="ｻﾗﾏﾝﾀﾞｰ":GOTO 510
430 IF RND*30>3 THEN 170
440 IF S<>ASC("C") THEN 460
450 K1=8:GI=8:TTAI=40:A$="ｳｯﾄﾞｺﾞｰﾚﾑ" :GOTO 510
460 IF S<>ASC("B") THEN 480
470 GI=1:K1=3:TTAI=12:A$="ｺﾞﾌﾞﾘﾝ":GOTO 510
480 IF S=ASC("D") THEN 490 ELSE IF S=ASC("F") THEN 500 ELSE 170
490 GI=16:K1=30:TTAI=70:A$="ｼｰｻｰﾍﾟﾝﾄ":GOTO 510
500 GI=13:K1=30:A=RND*2:TTAI=55:A$="ｿﾞﾝﾋﾞｰ"
510 ' ｾﾝﾄｳ
520 LOCATE 0,23:PRINT" ":PRINT"わっ!";A$;" がでた!!":GOSUB1180:PRINT
530 PRINT "はなしあうなら きんが ";K1;"まい ひつよう"
540 PRINT A$;"の たいりょく =";TTAI;"けんのつよさ =";GI
550 PRINT "たたかう=(A) はなしあう=(T)":B=PEEK(&HFFE0)
560 GOSUB1180:B=PEEK(&HFFE0)
570 IF B=&HA9 AND KIN>=K1 THEN 590
580 IF B=&HB8 THEN 600 ELSE 560
590 PRINT"てきは きんがを";K1;"まい もって かえってくれました":KIN=KIN-K1:GOSUB1180:GOTO 170
600 IF RND*200>=100-KEI THEN V=1 ELSE V=0
610 IF V=1 THEN PRINT"ｷｽﾞを おわせた!":TTAI=TTAI-K:GOTO 630
620 PRINT"ｳｯ こうげきをうけた!!":TAI=TAI-GI/YOROI
630 IF TAI<=0 THEN 1100
640 GOSUB 940
650 IF TTAI<=0 THEN PRINT"やった!!";A$;"に かったぞ":KIN=KIN+K1:GOSUB 1180:KEI=KEI+RND*
2+1:IF MINO=1 THEN MINO=2:GOTO890 ELSE 170
660 LOCATE 0,23:GOTO 540
670 ' ﾏﾁ
680 POKE&HFFE0,&H74:GOSUB940
690 LOCATE 0,23:PRINT"ここは まちです":PRINT"かいもの を することができます":GOSUB1180
700 PRINT"[1]しょくりょう=きんが1まい":PRINT"[2]けん=きんが40まい":PRINT"[3]よろい=きんが80まい"
710 PRINT"[4]ふね=きんが50まい":PRINT"[5] まちを でる":PRINT"なににしますか? [1-5]をおしてください"
720 A$=INKEY$
730 IF A$="5" THEN Y=Y+1:GOTO 170
740 IF A$="4" AND KIN>49 THEN BO=1:KIN=KIN-50:GOTO 820
750 IF A$="2" AND KIN>39 THEN K=12:KIN=KIN-40:GOTO 820
760 IF A$="3" AND KIN>=80 THEN YOROI=2:KIN=KIN-80:GOTO 820
770 IF A$<>"1" THEN 720
780 INPUT"いくつかいますか";HOW
790 IF HOW+SYO>100 THEN PRINT"そんなに いっぺんに もてません":PRINT" ":GOTO 780
800 IF HOW<=KIN THEN SYO=SYO+HOW:KIN=KIN-HOW:GOTO 820
810 GOTO 780
820 PRINT"ありがとうございました!":GOTO 700
830 'どうくつ 1
840 LOCATE0,23:PRINT L$(1):GOSUB1180:PRINT L$(2):GOSUB1180:PRINTL$(4):K=32
850 GOSUB 1180:GOTO 170
860 'どうくつ 2
870 PRINT L$(1):GOSUB1180:IF MINO=2 THEN 170
880 K1=20:GI=32:TTAI=120:A$="ﾐﾉﾀｳﾛｽ":MINO=1:GOTO 510
890 PRINT L$(6):RO=1:GOSUB1180:PRINT L$(7):GOSUB1180:GOTO 170
900 ' ｼﾛ
910 PRINT"ここは しろの いりぐちです":GOSUB1180
920 IF RO=1 THEN PRINT "よし しろのなかに はいれたぞっ!!":GOSUB1180:GOTO 1130
930 PRINT L$(8):X=X+1:X1=X1+1:GOTO 170
940 'ｶﾞﾒﾝ 2
950 POKE&H116,7
960 LOCATE 12,1:PRINT"たいりょく";TAI;"  ":LOCATE 12,2:PRINT"けいけんち";KEI
970 LOCATE 12,3:PRINT"しょくりょう";SYO;"  ":LOCATE 12,4:PRINT"きんが";KIN;"  "
980 LOCATE 12,5:PRINT"もちもの ";:IF RO=1 THEN PRINT"かぎ";
990 IF K=12 THEN PRINT" けん";
1000 IF K=32 THEN PRINT" ｴｸｽｶﾘﾊﾞｰ";
1010 IF YOROI=2 THEN PRINT" よろい";
1020 IF BO=1 THEN PRINT" ふね";
1030 LOCATE0,23:RETURN
1040 ' けいぞく 1
1050 WIDTH80:PRINT"ﾕｰｻﾞｰｽﾞｶｾｯﾄﾃｰﾌﾟをセットして、ろくおんじょうたいにしてから[S]を おしてください。":CLOSE
1060 IF INKEY$<>"S" THEN 1060
1070 OPEN"O",1,"CAS0:HENSUU"
1080 PRINT #1,TAI,KEI,KIN,RO,K,YOROI,X,Y,SYO,BO
1090 CLOSE:PRINT"ﾃﾞｰﾀ ｾｰﾌﾞしゅうりょうしました。":END
1100 ' GAME OVER 1
1110 LOCATE 0,23:PRINT"あなたは しんでしまいました。":GOSUB1180:GOSUB940
1120 FOR I=1 TO 85:A%=A%+1:S=USR(A%):NEXT I:POKE&HFFE0,&H74:CLEAR:GOTO 10
1130 ' GAME OVER 2
1140 PRINT "おめでとう。「ｱﾒﾙのとりで」 おわりです。":RESTORE 1550:POKE&H116,&H27
1150 FOR I=1 TO 20:BEEP:LOCATE1+RND*6,2+RND*4:PRINT"MJMG":NEXT:POKE&H116,7
1160 FOR I=1 TO 15:READ A,B%:FOR I1=1 TO A*1.3:S=USR(B%):NEXT I1:NEXT I
1170 POKE&HFFE0,&H74:LOCATE0,24:END
1180 ' MUSIC 3
1190 RESTORE 1570:FOR II=1 TO 9:READ A,B%
1200 FOR III=1 TO A:S=USR(B%):NEXT III:NEXT II:RETURN
1210 ' DATA
1220 DATA 49,31,2,10,100,30,1,3
1230 DATA"AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
1240 DATA"AAAAACDDCKKFNKFKCDDCBBCCCBCDDCBKFKKFFFKBBBCCCCCCBBCCCBBBCCCBBAAAAA"
1250 DATA"AAAAACDDCKFNOFNFCDDCBBBBBBCDDCBBBBBBFFBCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCAAAAA"
1260 DATA"AAAAACDDCFNOONOFCDDCCCCCCCDDCCCCCCBBBCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCAAAAA"
1270 DATA"AAAAACDDCFOOEOOFCDDDDDDDDDDDDDDDDDDCBBBCCCCCDDCCCCCCCBCCCCCCAAAAA"
1280 DATA"AAAAACDDCCCCCCCCCDDDDDDDDDDDDDDDDDDCBBBCCCCCCDDDDDDCCCBBCCCCCAAAAA"
1290 DATA"AAAAACDDDDDDDDDDDDCCCCCCCCCCCCCDDCBBBCCCCCCCCDDDDCCCBBBCCCCCAAAAA"
1300 DATA"AAAAACDDDDDDDDDDDDCBCCBBBBBBBBBCDDCBBBCCCCCCCCCCDDCCCBBBBCCBBAAAAA"
1310 DATA"AAAAACCCCCCCCCCCCCCBBBBCCBBBBBBCDDCBBBCCCCCCCCCCCCCCBBBBCBBBAAAAA"
1320 DATA"AAAAABCBBBBBBBBBBBBCCCCCCCCBBCDDCBBBBBBCCCCCCCCCCBBBCBBCCBAAAAA"
1330 DATA"AAAAABBBBCCBBCCCBBBBBCCCCCCCCCCBCDDCBBBBBBBBBBCCCCCCBBBBCCCCAAAAA"
1340 DATA"AAAAABBBCCCCCCCCCBBCCCCCCCCCCCBCCCCBBBCBBBBBBCCCCCCBCBCCCCCAAAAA"
1350 DATA"AAAAABBBCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCBBBBBBBBBBBBBBBBBCCCBBBCCCCCCCCAAAAA"
1360 DATA"AAAAABCBBCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCBBBBBBBBBBBCCCBBBBBBBBCCCCCCCAAAAA"
1370 DATA"AAAAABBBBBCCBCCBBCCCCCCCCCCCCCBBCCCCBBIIBBCDDCBBBCBBBCCBCCCBCCAAAAA"
1380 DATA"AAAAABCCBBBBBBBBBBCCCCCCCCCCCCBCDDCBBBBBBCDDCBBCCBBBBBBBCBBCBAAAAA"
1390 DATA"AAAAABBBBCCCCCCCBBCCCCCCCCCCCCBCDDCBCBBBBCDDCBBBCCBBBCCCBBBBAAAAA"
1400 DATA"AAAAABCBCCDDDDDCCBBCCCCCCCCCCCBCDDCBBBBBBCDDCBBBBBBBCCDCCBBCBAAAAA"
1410 DATA"AAAAABBCCDDDDDDDCCBBCCCCCCCCCCBBCDDCBBBCCBCDDCBBCBBBCCDDDCCBBBAAAAA"
1420 DATA"AAAAABCCDDDDDDDDDCCBBBCCBBBBCCBBCDDCBBBBBBCDDCBBBBBCCDDDDDCCBBAAAAA"
1430 DATA"AAAAACCDDDDDDDDDDDCCBBBBBBBBBBBCDDCBBBBBBCDDCBBBBBCDDDDDDCBBAAAAA"
1440 DATA"AAAAACDDDDDDCDDDDDDCBBBCCCCCCCCCDDCCCCCCCCDDCBCBBBCDDDDDDDCBBAAAAA"
1450 DATA"AAAAACDDDDDCLCDDDDDCBBBCDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDCBBBBCDDDCDDDCBBAAAAA"
1460 DATA"AAAAACDDDDDDCCDDDDDCBBBCDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDCBBBBCDDCHCDDCBBAAAAA"
1470 DATA"AAAAACDDDDDDDDDDDDDCBCBCCCDDCCCCCCCCCCCCCCCCCBBBBCDDDCDDDCBBAAAAA"
1480 DATA"AAAAACDDDDDDDDDDDDDCBBBBBCDDCBBCBBBBBBBCBBBBBBBCBCDDDDDDDCBBAAAAA"
1490 DATA"AAAAACDDDDDDDDDDDDDCBCCBBBCDDCBBBBBCCBBBBBCBBBBBBBBCDDDDDDCBBAAAAA"
1500 DATA"AAAAACDDCDDDDDDDDCDDCCCCCCBCDDCBBBBBBCBBBBBBBBCCBBCDDDDDDDCBBAAAAA"
1510 DATA"AAAAACDDCCDDDDDCCDDCCCCCCBCDDCBKFFKKFFFKBBBBBBBBBBCCDDDDDCCBBAAAAA"
1520 DATA"AAAAACDDCCCCCCCCCCDDCCCCCBBCDDCBFFKFFKKFFKBBBCCBBBBBCCCCCCBBBAAAAA"
1530 DATA"AAAAACDDCBBBBBBBCDDCCBCCCBCDDCBFKKFKFFFKKBBCCCCCBBBBBBBBBBBBBAAAAA"
1540 ' ﾐｭｰｼﾞｯｸ
1550 DATA 4,225, 2,190, 1,225, 1,190, 8,167, 8,137, 8,147, 4,167, 2,180, 2,196
1560 DATA 2,180, 2,198, 2,180, 2,198, 16,167
1570 DATA 1,111, 1,90, 1,95, 1,80, 1,90, 1,95, 1,111, 1,125, 1,111
1580 ' ｼﾗﾚﾃﾊ ｲｹﾅｲﾌﾞﾝｼｮｳ
1590 L$(SQR(192^2)/32+6-2*Z)="おやっ ﾐﾉﾀｳﾛｽのしたになにかおちている"
1600 L$(2^3/2+3-Z)="なっなんと... ｴｸｽｶﾘﾊﾞｰだっ!!!"
1610 L$(SQR(7^6)/49*(5*2)/SQR(100)+9-3*Z)="しめた! しろにはいるための ｶｷﾞだっ!":L$(SQR(262144
)/(8*8)*10*(5*2)/SQR(100)/(2^3+2))="かぎがない!! これでは しろの なかにはいれない。"
1620 L$((-1)^2)="ここは どうくつの ようです。":L$(SQR(4))="なにか かがやくものが おちている。":RETURN
```

★いつも，ＯＦコーナーを読んで思うのですが，編集部は，そんなに明るいんですか（愛知県加茂郡・松井　収 15才）……【影：Dr. Dがいるからこんなに明るいんだよ。つぐ美：なぜ？影：だってまぶしいんだもん。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V2.1A)用

りょうちゃんの冒険



★キャベツくん

★おはなし

僕の名前はりょうちゃんです。ある日僕は，友だちのキャベツくんのところに遊びに行こうと思ったのですが，キャベツくんの家は遠い離れ小島にあって……，その上空にはカラスくんがいるし，海にはハエ坊くんがいるので，無事キャベツくんのところまで行けるかどうか……。僕のスタミナもあまりないし，不安でいっぱいです。どうか無事にキャベツくんの家まで行けますように！

★遊びかた・操作方法

あなたはりょうちゃん（赤いファイアー）を操ってキャベツくん（ピンクのファイアー）のところまで行ってください。

ただし，途中でハエ坊をやっつけてください。ハエ坊は，りょうちゃんが上から体当たりするとやっつけられますが，下から当たると逆にやられてしまうので注意してください。

また，りょうちゃんにはスタミナがあり，ある回数までジャンプして空を飛ぶことができます。1回ジャンプすれば一定時間上昇しますが，それ以外は下降します。カラスに当たるとスタミナが減り（スタミナの残りは海にいるカニくんが表示してくれます），海に落ちるとりょうちゃんがやられます。

ハエ坊はラウンド数＋1以上やっつけて，キャベツくんのところに行けば面クリア！5面ごとにボーナス・ステージがあり，そのときは，下からハエ坊にぶつかったほうが高得点です。りょうちゃんが5人やられるとゲーム・オーバー。

りょうちゃんの操作は，✚ボタンの左右で左右移動，Ⓐボタンでジャンプです。リプレイはセレクト・ボタンです。

★改造のアドバイス

20行のL＝6の数字を増やすとりょうちゃんが増え，110行のQ＝30の数字を増やすと，上昇時間が増えます。

参考

実はこのゲーム，断空我先生の「ニットピッカーをやっつけろ！」をヒントにしたものなんです。



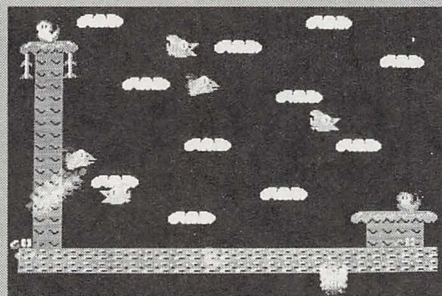
Dr.D：さすがファミリーベーシックだ。このゲームもリストが短くてもけっこうおもしろい。

編：このプログラムはV2.1A用ですね。

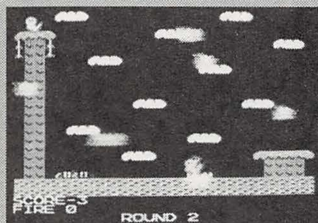
Dr.D：そうだ。したがってV3で走らないので，残念ながらV2.0などのユーザーは遊べないことになる。

編：V3.1なんてベーシックがでたりして？

Dr.D：ワシにもわからん。



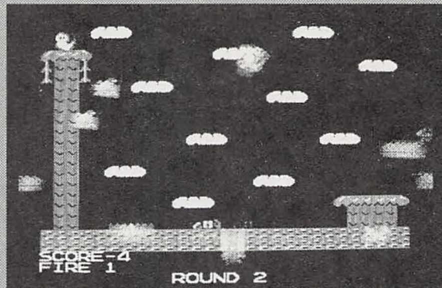
▲《写真1》左上のキャベツくんの家は遠いゾ！飛びかうカラスくんには気をつけよう!!



◀《写真2》途中でハエ坊を必ずやっつけよう！上から体当たりしないとやられるゾ!!



▶《写真3》無事にキャベツくんの家に到着して面クリア。ボーナス・ステージまでがんばろう！



▼《写真4》スタミナがなくなったり，ハエ坊に下から当たると海に落ちてしまうゾ！

★影あるところに光あり。白日のもと，己の寝具を屋外にて乾燥・殺菌するとき，人はそれを「ふとん干し」と呼ぶ!!（神奈川県平塚市・茶柱♨たつや19才）……【影：人はそれを「かげ(掛け)ぶとん」と呼ぶ!!】

	X:0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Y:0					I01	I31	I21													I01	I31	I21						
1																												
2	I03	I13	I13	I23										I01	I31	I21												
3	H43	I43	I43	H43																					I01	I31	I21	
4	H43	I43	I43	H43																								
5		I43	I43					I01	I31	I21																		
6		I43	I43															I01	I31	I21								
7		I43	I43																									
8		I43	I43																									
9		I43	I43																									
10		I43	I43									I01	I31	I21								I01	I31	I21				
11		I43	I43																									
12		I43	I43																									
13		I43	I43			I01	I31	I21																				
14		I43	I43														I01	I31	I21									
15		I43	I43																									
16		I43	I43								I01	I31	I21										I03	I03	I03	I03	I03	I03
17		I43	I43																					I43	I43	I43	I43	
18		I43	I43																					I43	I43	I43	I43	
19	この中すべてG40																											
20																												

《第1図》りょうちゃんの冒険のBGグラフィック

りょうちゃんの冒険のプログラム・リスト

```
10 SPRITEONCGSET,0PALETB&H1,13,48,48,48PALETS&H0,13,48,38,18PALETS&H1,13,48,18,2
2FORI=0TO1:DEFSPRITE7*I,(3-I,1,0,0,0)="ﾁﾂﾃﾄ"NEXTDEFSPRITE6,(1,1,0,1,0)=CHR$(193)
+CHR$(192)+CHR$(223)+CHR$(223)
20 R=1L=6S=0VIEWLOCATE8,8PRINT"ﾘｮｳﾁｬﾝ ﾉ ﾎﾟｳｹﾝ":LOCATE9,12PRINTCHR$(180)" 1986 ｷｬ
ﾍﾞﾂ":POKE&H4015,75:POKE&H4000,160,157,143,84
30 IFSTRIG(0)<>1THEN30
50 VIEWV=0L=L-1E=0X=216Y=136Q=30W=0FORI=3TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(15,3+4*RND(2),RND
(4)+1,255)POSITIONI,RND(180),I*24-36NEXTSPRITE7,24,24SPRITE0,X,Y:SPRITE6,12,168P
AUSE95IFL<0THEN210
60 LOCATE10,23PRINT"ROUND"R;:PAUSE100LOCATE0,21PRINT"SCORE"S:LOCATE0,22PRINT"FIR
E"L:POKE&H4015,247:POKE&H4004,164,169,179,192:PAUSE99IFR MOD5=0LOCATE10,23PRINT"
BONUS !   ";:V=1PLAY"::T2C3GAE2AF3FGE
100 T=STICK(0)X=X+((T=1)*(X<224)-(T=2)*(X>24))*4Y=Y+4IF(Q>0)*(Y>24)Y=Y-8POKE&H40
15,19:POKE&H4000,206,169,56,224
110 SPRITE0,X,Y:IF(STRIG(0)=8)*(E<18)PLAY"::T1CODEFGAB":Q=30E=E+1SPRITE6,E*12,16
8
120 Q=Q-1IFY>170POKE&H4015,217:POKE&H4000,169,211,126,10:GOTO50
130 IF(ABS(X-24)<12)*(ABS(Y-24)<12)*(W>R)S=S+R-E+10POKE&H4015,193:POKE&H4000,122
,141,134,171:LOCATE9,23PRINT"THANK YOU !";:PAUSE100V=0R=R+1L=L+1GOTO50
140 T=(Y+36)/24IF(ABS(X-XPOS(T))<12)*(ABS(Y-YPOS(T))<12)E=E+1FORI=0TO1:PALETB&H0
,22-I*9,48,33,2NEXTPOKE&H4015,207:POKE&H4004,156,226,79,98:CUT0
150 IF(MOVE(0)=0)FORI=0TO2:DEFMOVE(I)=SPRITE(2,RND(8)+1,RND(5)+1,128)POSITIONI,R
ND(256),168MOVEI:NEXT
160 FORI=0TO2:IF(ABS(X-XPOS(I))<12)*(ABS(Y-YPOS(I))<12)THEN180
170 NEXTMOVE3,4,5,6,7:GOTO100
180 IFYPOS(I)>Y S=S+1W=W+1ERAI:POSITIONI,0,0PLAY"::T1COD":I=I+1GOTO170
190 IFV<>1PALETB&H0,41,0,0,0POKE&H4015,27:POKE&H4004,136,183,4,37:PALETB&H0,13,4
8,33,2GOTO50
200 S=S+3W=W+5ERAI:POSITIONI,128,166PLAY"::T1EOFD":I=I+1GOTO170
210 POKE&H4015,137:POKE&H4000,122,135,91,226:ERA0,1,2,3,4,5,6,7:SPRITE0:SPRITE6:
SPRITE7:LOCATE9,10PRINT"GAME  OVER":FORI=0TO255:PALETB&H0,I,48,I,I:NEXTPALETB&H0
,13,48,33,2IFS>H H=S:PLAY"A:D:ECFG
220 LOCATE8,16PRINT"TOP-SCORE"H:IFSTRIG(0)<>2THEN220
230 GOTO20
```

★今月のバカなやつ：プラネタリウムで「あ，流れ星だ！」と言って願いごとを言うやつ。（東京都町田市・堀正明12才）……【**影**：毎度バカなやつ…北斗七星を見て，「あ，1,000,000点ボーナス！」とさけぶやつ。】

おこり
怒

★竹内久徳



遊びかた

2人専用ゲームです。1プレイヤーは左，2プレイヤーは右のペンペンを操作してください。そしてバクダンを投げ合い，相手をやっつけてください。

バクダン（スピナー）は，直接爆発させてやっつけることもできますが，ニタニタに爆風を当てると，ニタニタが連鎖(れんさ)爆発するので，このテクニックを使ってやっつけます。

操作方法

1，2プレイヤーとも，✚ボタンで上下左右に移動，Ⓐボタンでスピナー発射。スピナーはしばらくすると爆発します。

プログラム

テクニックは，あまり使っていません。リマークを頼りに改造するなり，なんなりしてください。残りのメモリは917バイトです(RUN後)。

最後に

SNKの「怒(いかり)」の爆発に感動！これを殺し合いに使うと，こんなにおそろしくなるとはオドロイタ。

スカッとしたいときに，このゲームをしよう（ほんとにスカッとするか，よけいにイライラするかは君の自由だ）！

《第1表》変数表

L０，L１……	ペンペンの残り数
X０～X４……	ニタニタのX座標
Y０～Y４……	ニタニタのY座標
X，Y…………	ワーク用



Dr.D：連鎖爆発というのはいいアイデアだ。しかも２人で遊べるから，おもしろさも２倍ってとこかな。

編：ところでわざわざ変数をX０，X１……としていますね。なぜ配列を使わないんでしょう。

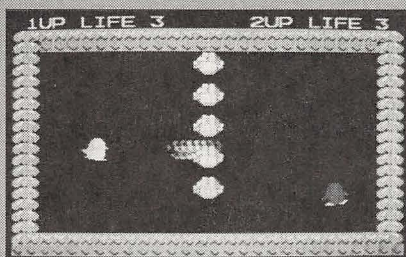
Dr.D：ファミリーベーシックの場合，配列を使うと実行速度が落ちてしまうからだろう。

編：そうだったんですか。

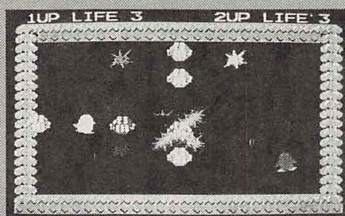
Y\X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	103	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	123
1	103	123	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	103	123
2	103	123																									103	123
3	103	123																									103	123
4	103	123																									103	123
5	103	123																									103	123
6	103	123																									103	123
7	103	123																									103	123
8	103	123																									103	123
9	103	123																									103	123
10	103	123																									103	123
11	103	123																									103	123
12	103	123																									103	123
13	103	123																									103	123
14	103	123																									103	123
15	103	123																									103	123
16	103	123																									103	123
17	103	123																									103	123
18	103	123																									103	123
19	103	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	123
20	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143	143

《第1図》怒のBGグラフィック

★貧乏性のS君は，ファンタジーゾーンをやっても，コインを取りに行っては死に，ゲーム・オーバーになっても何10万ためこんでいる強者だ。(石川県加賀市・じゃんぼりー)……【編：影さんはパーツを買いすぎて，ハイ，終わり。】

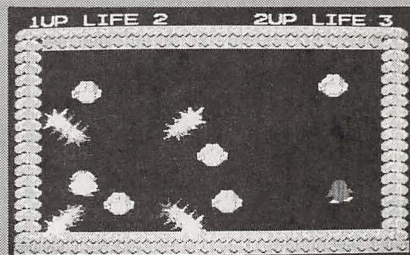


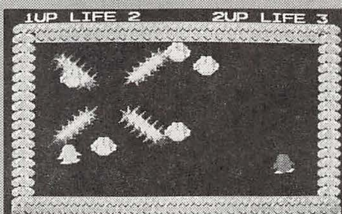
▲〈写真１〉スピナー発射／爆発する距離をよもう



◀〈写真２〉連鎖爆発はなかなか計算できないゾ／

▼〈写真４〉連鎖爆発は忘れたころにやってくる!!





▶〈写真３〉オット，あぶない／

怒のプログラム・リスト

```
10 CGSET1,2:SPRITEON:CLS:PALETS&H1,14,48,22,7:PALETB&H1,14,34,22,22:POKE&H4015,&
HF
20 LO=3:L1=3:GOSUB690:PALETB&HO,7,48,33,36:LOCATE4,14:PRINT"2 PLAYERS GAME ONLY!
":LOCATE5,17:PRINT"PUSH START BUTTON!":Q=33
30 LOCATE6,20:PRINTCHR$(180)" 1986 TAKEUCHI":FORI=6TO20STEP2:COLORI,20,3:NEXT
40 Q=Q+1+(Q>43)*11:PALETB&HO,9,33,Q,36:IFW=0GOSUB660:GOSUB670:W=1
50 IFW=1ANDMOVE(0)=0GOSUB720:W=2
60 IFSTRIG(0)<>1THEN40
70 GOSUB660:GOSUB670:RESTORE760
80 X0=120:X1=X0:X2=X0:X3=X0:X4=X0:Y0=47:Y1=69:Y2=91:Y3=113:Y4=135
90 FORI=0TO4:DEFSPRITEI,(2,1,0,0,0)="XYZ「":NEXT:GOSUB610:VIEW
100 LOCATE1,0:PRINT"1UP LIFE";LO:LOCATE17,0:PRINT"2UP LIFE";L1
110 '
120 IFMOVE(0)THEN150
130 X=XPOS(0):Y=YPOS(0):S=STICK(0):Q0=-1*(S=8ANDY>39)-3*(S=1ANDX<224)-5*(S=4ANDY
<167)-7*(S=2ANDX>16)
140 IFQ0>0THENA0=1:GOSUB440
150 S=STRIG(0):IFS=8ANDMOVE(2)=0ANDE0=0GOSUB470
160 IFE0=1ANDMOVE(2)=0ANDMOVE(4)=0THENE0=0:R=XPOS(2):T=YPOS(2):GOSUB500:CAN2
170 '
180 GOSUB730:IFMOVE(1)THEN210
190 X=XPOS(1):Y=YPOS(1):S=STICK(1):Q1=-1*(S=8ANDY>39)-3*(S=1ANDX<224)-5*(S=4ANDY
<167)-7*(S=2ANDX>16)
200 IFQ1>0THENA1=1:GOSUB450
210 S=STRIG(1):IFS=8ANDMOVE(3)=0ANDE1=0GOSUB480
220 IFE1=1ANDMOVE(3)=0ANDMOVE(4)=0THENE1=0:R=XPOS(3):T=YPOS(3):GOSUB500:CAN3
230 '
240 X=XPOS(2):Y=YPOS(2):IFX>224ORX<16ORY>167ORY<39THENCUT2
250 X=XPOS(3):Y=YPOS(3):IFX>224ORX<16ORY>167ORY<30THENCUT3
260 FORI=4TO7:X=XPOS(I):Y=YPOS(I):IFMOVE(I)=0ORX>224ORX<16ORY>167ORY<39THENCANI
270 IFABS(X-X0)<12ANDABS(Y-Y0)<12THENB0=1
280 IFABS(X-X1)<12ANDABS(Y-Y1)<12THENB1=1
290 IFABS(X-X2)<12ANDABS(Y-Y2)<12THENB2=1
300 IFABS(X-X3)<12ANDABS(Y-Y3)<12THENB3=1
310 IFABS(X-X4)<12ANDABS(Y-Y4)<12THENB4=1
320 NEXT
330 '■ｱﾀﾘ ﾊﾝﾃｲ■
340 IFCRASH(0)>3ANDA0=1THEN520
350 IFCRASH(1)>3ANDA1=1THEN560
360 '■BANG!■
370 IFMOVE(4)THEN120
380 IFB0=1THENB0=0:R=X0:T=Y0:GOSUB500:X0=RND(216)+16:Y0=RND(128)+39:GOSUB610:GOT
O430
390 IFB1=1THENB1=0:R=X1:T=Y1:GOSUB500:X1=RND(216)+16:Y1=RND(128)+39:GOSUB610:GOT
O430
400 IFB2=1THENB2=0:R=X2:T=Y2:GOSUB500:X2=RND(216)+16:Y2=RND(128)+39:GOSUB610:GOT
O430
410 IFB3=1THENB3=0:R=X3:T=Y3:GOSUB500:X3=RND(216)+16:Y3=RND(128)+39:GOSUB610:GOT
O430
420 IFB4=1THENB4=0:R=X4:T=Y4:GOSUB500:X4=RND(216)+16:Y4=RND(128)+39:GOSUB610
430 GOTO120
440 X=XPOS(0):Y=YPOS(0):DEFMOVE(0)=SPRITE(4,Q0,2,4,0,0):POSITION0,X,Y:MOVE0:RETU
RN
450 X=XPOS(1):Y=YPOS(1):DEFMOVE(1)=SPRITE(4,Q1,2,4,0,3):POSITION1,X,Y:MOVE1:RETU
RN
460 '
470 DEFMOVE(2)=SPRITE(7,VCT(0),1,39,0,1):POSITION2,XPOS(0),YPOS(0):MOVE2:E0=1:PO
KE&H4000,140,182,80,8:RETURN
480 DEFMOVE(3)=SPRITE(7,VCT(1),1,39,0,1):POSITION3,XPOS(1),YPOS(1):MOVE3:E1=1:PO
KE&H4000,140,182,80,8:RETURN
490 '
500 FORI=0TO3:DEFMOVE(I+4)=SPRITE(10,I*2+2,1,19,0,1):POSITIONI+4,R,T:MOVEI+4:NEX
T:POKE&H400C,&HF,&HFF,&HFF,&HF:RETURN
510 '■1P ｼﾝﾀﾞ■
520 X=XPOS(0):Y=YPOS(0):POKE&H4000,223,135,0,10
530 FORI=0TO3:FORJ=1TO7STEP2:DEFMOVE(0)=SPRITE(4,J,1,1,0,0):POSITION0,X,Y:MOVE0:
PAUSE10:NEXT:NEXT
540 LO=LO-1:IFLO>0GOSUB660:A0=0:GOTO100
550 LOCATE8,10:PRINT"2 PLAYER WIN!":GOTO620
560 '■2P ｼﾝﾀﾞ■
570 X=XPOS(1):Y=YPOS(1):POKE&H0
```

★**イントロ・クイズ**：ジャジャジャーン／さて何でしょう。(福岡県行橋市・ＡＶのアホ16才)……【**編**：ウーム，これはドレミファ・ドン／のグランド・チャンピオンの山下先生でもわかるまい。】

エクスカリバー
EXCALIBUR



★北島憲男

●ストーリー

とある国にドラゴンがやってきました。そして国中に魔物をはなち，国は慌廃(こうはい)してしまいました。

たまたま，その国に立ち寄ったあなたは，国王にドラゴン退治を頼まれました。『この国のどこかに伝説の剣がある。それらを使ってドラゴンを倒してくれ！』あなたはドラゴン退治に出発しました（どこかで聞いたストーリーだな）。

●遊びかた

魔物たちを倒しながら成長して，ドラゴンを倒せばハッピー･エンドです。そのためには伝説の剣を3本手に入れねばなりません。剣は特別な魔物が持っています。

マップの白色が道，黄色が店，黄土色が障害物です。右下の建物にドラゴンがいます。

自分の名前は6文字まで入れられます。また，STRを大きくすると，DEXが小さくなり，STRを小さくすると，DEXが大きくなります。

EXPが一定数を越えるとレベルがあがります。レベルは5までです。

●コマンド説明

Uは北(上)へ，Dは南(下)へ，Lは西(左)へ，Rは東(右)へ移動します。それぞれのキーを押してください。店



▲〈写真1〉オット！スライムの出現。まずはレベルをあげよう！



▲〈写真2〉店には武器や防具がある。しかし，どれも高いので，ひたすらお金をためよう！



▲〈写真3〉やっとエクスカリバーを見つけた！あとはドラゴンの住む館へ……



▲〈写真4〉さあ！いよいよ最後の敵ドラゴンとの対決だ。なかなか手ゴワイぞ!!

Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	I61	J31	J31	J31	J31	J31	J31	I71	E	X	C	A	L	I	B	U	R		M71	M71		M71	M71				M71	M61
1	J21	N	A	M	E			J21											M71			M71	M71	M61			M71	
2	J21							J21	Y	O	U		M	U	S	T							M71	M71			M71	
3	J21	L	I	F	E			J21																		M71	M71	
4	J21							J21	G	E	T		T	H	R	E	E			M71					M71	M71	M71	
5	J21	S	T	R				J21											M71	M71	M71		M71		M71	M61	M71	
6	J21							J21	S	W	O	R	D	S					M61	M71	M71		この中M51					
7	J21	D	E	X				J21												M71	M61							
8	J21							J21	A	N	D		K	I	L	L				M71			M71	M61	M71		M71	M71
9	J21	G	L	D				J21															M71	M71	M71		M71	M61
10	J21							J21	T	H	E																	
11	J21	E	X	P				J21											M71	M71						M71	M71	M71
12	J21							J21	D	R	A	G	O	N	!				M71	M61								
13	J01	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J11											M71			M61	M71	M71	M71	M71	M71	
14	I61	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	I71	I61	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	I71	M71			M71					M71	
15	J21								J21	J21								J21	M71			M71		M61	M71		M71	
16	J21								J21	J21								J21	M71			M71	M71	M71	M71		M71	
17	J21								J21	J21								J21									M71	
18	J01	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J11	J01	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J11	M61		M71	M71	M71	M71	M71	M71	M71	F01
19																												
20																												

《第1図》EXCALIBURのBGグラフィック

★やまもさんが，チェッカー・フラッグにでるとどうなるでしょう？（茨城県日立市・MRSH15才）……【編：みんな批評をおそれて，投稿しなくなる？　影：Dr.よりもきびしいからな。それよりきびしい人…編集……。】

も通りぬけられます。Bは，店では買い物，道では体力回復となっています。

自分のデータ

LIFE…生命力。これが0になると，あなたは死にます。

STR…腕力。攻撃力の基本となります。

DEX…すばやさ。攻撃から身を守る力です。

GLD…お金。物を買う，体力回復するときに使います。

EXP…経験値。これが一定数を越えるとレベルがあがります。

プログラムについて

メモリぎりぎりです。空白をあけないようにしてください。私は初心者なのでムダがいっぱいです。みんな手直ししてください。

余談

ヒントをちょっぴりあげましょう。最初の剣は西のほうにあります。歩き回ってみましょう。

エンディングには，ナムコのVGMがちょっとだけ入っています。このゲーム，最初はパーティーを組ませるつもりだったのですが，4Kのメモリのために断念せざるをえませんでした。

ファミコンディスクのベーシックを早く発売してほしいものです。

参考

DRAGON QUEST（エニックス）

BLACK ONYX（B.P.S）

EXCALIBURのプログラム・リスト

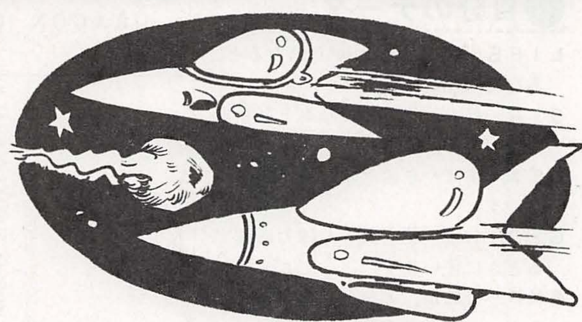
```
10 SPRITEON:CLS:CGSET1.0
20 LOCATE7.2:PRINT"EXCALIBUR":LOCATE6.4:PRINT"HIT ANY KEY!":PLAY"T2:T2:T2"
30 IFINKEY$=""GOTO30
40 V1=15:E1=0:G1=30:HL=1:HV=15:CH=1:EU=49:CLS:GOSUB650
50 P1=18:P2=4:P3=22:P4=15:P5=23
60 DEFMOVE(0)=SPRITE(0.3.1.1.0.0):DEFSPRITE0.(0.0.0.0.0)=CHR$(223)
70 X=20:Y=0:SPRITE0.X*8+16.Y*8+24
80 POSITION0.40.145:MOVE0
90 GOSUB680
100 GOSUB290:LOCATE0.20:INPUT"<INPUT>(U.D.R.L.B)";F$:F=ASC(F$)
110 IFF=85Y=Y-1:GOSUB230
120 IFF=68Y=Y+1:GOSUB250
130 IFF=82X=X+1:GOSUB260
140 IFF=76X=X-1:GOSUB280
150 IFF=66GOSUB300
160 SPRITE0.X*8+16.Y*8+24
170 IFRND(5)>3GOSUB520
180 IFX=P1 ANDY=P2 ANDCH=1RESTORE840:GOSUB530:IFI=1ANDC=2ANDS=2GOSUB770
190 IFX=P3 ANDY=P4 ANDCH=2RESTORE850:GOSUB530:IFI=1ANDC=0ANDS=1GOSUB790
200 IFX=P5 ANDY=P6 ANDCH=3RESTORE860:GOSUB530:IFI=1ANDC=14ANDS=3GOSUB810
210 IFX=27ANDY=18ANDCH=4 RESTORE870:GOSUB530:IFI=1ANDC=13ANDS=3GOTO830
220 GOTO100
230 IFY<0Y=0:RETURN
240 IFASC(SCR$(X.Y))=255Y=Y+1:RETURN
250 IFY>18ORASC(SCR$(X.Y))=255Y=Y-1:RETURN
260 IFX>27X=27:RETURN
270 IFASC(SCR$(X.Y))=255X=X-1:RETURN
280 IFX<1ORASC(SCR$(X.Y))=255X=X+1:RETURN
290 LOCATE0.20:PRINT"                    ":RETURN
300 IFASC(SCR$(X.Y))<>254GOTO480
310 IFY<10GOTO400
320 LOCATE11.15:PRINT"ブキテンニ":LOCATE11.16:PRINT"ヨウコソ!"
330 PAUSE50:GOSUB680:LOCATE0.20:PRINT"1.LASER SWORD:100G.P":LOCATE0.21:PRINT"2.H
OLY SWORD:60G.P":LOCATE0.22:PRINT"3.SHORT SWORD:40G.P"
340 LOCATE0.19:INPUT"ドレデスカ";D:PLAY"O3C":IFD<1ORD>3GOTO340
350 IFD=1SG=100:KL=4
360 IFD=2SG=60:KL=3
370 IFD=3SG=40:KL=1
380 IFG1-SG<0GOSUB680:LOCATE0.20:PRINT"カネマセン":PLAY"O2C3R9":RETURN
390 SL=KL:G1=G1-SG:GOTO680
400 LOCATE10.15:PRINT"シールドテン":LOCATE10.16:PRINT"ニ ヨウコソ"
410 PAUSE50:GOSUB680:LOCATE0.20:PRINT"1.MIND SHELD:30G.P":LOCATE0.21:PRINT"2.LIS
E SHELD:60G.P":LOCATE0.22:PRINT"3.HELMET:120G.P"
420 LOCATE0.19:INPUT"ドレデスカ";D:PLAY"O3C":IFD<1ORD>3GOTO420
430 IFD=1DG=30:SL=1
440 IFD=2DG=60:SL=2
450 IFD=3DG=120:SL=3
460 IFG1-DG<0GOSUB680:LOCATE0.21:PRINT"カネマセン!":PLAY"O2C3R9":GOSUB680:RETURN
470 DL=SL:G1=G1-DG:GOTO680
480 GOSUB680:LOCATE11.15:PRINT"タイリョク":LOCATE11.16:PRINT"カイフク!"
490 PAUSE50:LOCATE0.20:PRINTA1$;"ハ";(HV-V1);"G.Pデス":LOCATE0.22:INPUT"Y OR N";F$
:IFF$="N"GOTO680
500 IFG1-(HV-V1)<0LOCATE0.22:PRINTG1;"ゲケ カイフク":V1=V1+G1:G1=0:PLAY"O3C3R9":PALET
B 0.15.48.33.2:GOTO680
510 G1=G1-(HV-V1):V1=HV:PALETB 0.15.48.33.2:PLAY"O3C3R9":GOTO680
520 ONRND(HL*2)+1 RESTORE880.890.900.910.920.930.940.950.960.970.980
530 READF$.TB.TS.TD.C.S
540 GOSUB730
550 DEFMOVE(4)=SPRITE(C.7.1.1.0.S)
560 PLAY"O2C1D#DFG":POSITION4.120.145:MOVE4
570 LOCATE0.21:INPUT"1.タタカウ OR 2.ニゲル";I:IFI<1ORI>2GOTO570
580 IFD=2ANDRND(2)=0CAN4:VIEW:LOCATE0.20:PRINT"テキ ハ キエタ...":PAUSE50:GOSUB680:RET
URN
590 IFD=2GOSUB680:LOCATE0.20:PRINT"ニゲラレナイ":PAUSE50:GOSUB680:GOTO620
600 D=RND((S1+SL)+RND(D1)-TD)+1:GOSUB730:LOCATE0.21:PRINTA1$;"カ ";F$;"ニ";D;"ノダ
メージヲアタエタ":PLAY"O3C1DER5":PAUSE30
610 TB=TB-D:GOSUB730:IFTB<=0LOCATE0.21:PRINTF$;" ハ シンダ":CAN4:PAUSE100:GOTO740
620 D=RND(TS+RND(TD)-D1)+1:LOCATE0.21:PRINTA1$;"ハ ";F$;"カラ";D;"ノダメージヲウケタ":PLAY
"O2E1DCR5":PAUSE30
630 V1=V1-D:GOSUB730:IFV1<=2PALETB 0.22.48.33.2:PLAY"O4#D2DC":IFV1<1SPRITEOFF:CL
S:LOCATE2.15:PRINTA1$;" ハ シンダ"... GAME OVER":PLAY"O2E1FED3C:O2C1DC01B3A":END
640 PAUSE30:GOTO570
650 INPUT"YOUR NAME.1",A1$:A1$=LEFT$(A1$.6)
660 INPUT"STR(1-3)=",S1:IFS1<1ORS1>3GOTO660
670 D1=7-S1:RETURN
680 VIEW:LOCATE1.6:PRINTS1+SL:LOCATE1.4:PRINTV1
690 LOCATE5.1:PRINTHL
700 LOCATE1.2:PRINTA1$
710 LOCATE1.8:PRINTD1+DL
720 LOCATE1.10:PRINTG1:LOCATE1.12:PRINTE1:RETURN
730 GOSUB680:LOCATE0.20:PRINTF$;":";TB;":";TS;":";TD:PAUSE50:RETURN
740 E1=E1+RND(HL*2)+2:G1=G1+RND(HL*5+TS)+1
750 IFE1>EU ANDHL<5GOSUB680:LOCATE0.20:PRINT"LEVEL UP":HV=HV+4:S1=S1+3:D1=D1+3:H
L=HL+1:EU=EU+50:LOCATE0.21:PRINT"LIFE+4:STR+3:DEX+3":PAUSE150:GOTO680
760 GOTO680
770 GOSUB680:LOCATE0.21:PRINT"WHITE SWORD ヲ ミツケタ":GOSUB1070
780 SL=4:CH=2:PLAY"O4C1DEFG":LOCATE0.22:PRINT"DRAGON SLAYERハ ";H$;"ノ ソバニ":PAUSE
150:GOTO680
790 GOSUB680:LOCATE0.21:PRINT"DRAGON SLAYER ヲ ミツケタ":GOSUB1080
800 SL=6:CH=3:PLAY"O4C1DEFG":LOCATE0.22:PRINT"EXCALIBURハ ";H$;"ノ ホウニ":PAUSE150:G
OTO680
810 GOSUB680:LOCATE0.21:PRINT"EXCALIBUR ヲ ミツケタ"
820 SL=8:CH=4:PLAY"O4C1DEFG":PAUSE50:GOTO680
830 VIEW:LOCATE0.21:PRINT"CONGRATULATIONS!":GOTO990
840 DATA"ガーゴル".15.6.8.2.2
850 DATA"ウィザード".20.10.13.0.1
860 DATA"クラーケン".28.13.17.14.3
870 DATA"ドラゴン".35.17.24.13.3
880 DATA"バット".4.3.4.15.1
890 DATA"バブル".5.3.5.10.3
900 DATA"ウィスプ".6.4.5.5.3
910 DATA"ブルーペン".7.5.7.4.0
920 DATA"スライム".7.6.6.11.0
930 DATA"フラフラ".10.9.10.2.3
940 DATA"ゴースト".13.13.14.3.3
950 DATA"ファイヤー".15.14.14.5.1
960 DATA"サソリ".17.14.15.14.0
970 DATA"マミー".18.15.16.0.3
980 DATA"メイジ".21.16.18.1.2
990 PLAY"T3O3M1V15:T3O3M1V15:T3O2
1000 PLAY"B5O4E6O3B3:R5#G7:R5E5B
1010 PLAY"B5O4#C1#DE#F:#G5A5:O3EO2A
1020 PLAY"#G6#F3:B5A:B5#B
1030 PLAY"E5E3R1E#F5#F:#G5#G3R1#GA5A:BA#F":PLAY"E3#D#C#DE7:#F7#G:BO1BO2EO2BE
1040 CLS:LOCATE10.13:PRINT"THE END"
1050 PLAY"T2O3E8E3E:T2O2B8B3B:T2#G8#G3#G":PLAY"D7G5#F:B7O3D5D:R7B5A
1060 PLAY"E3EE9:O2B3BB9:#G3#G#G9":END
1070 H$=CHR$(127)+CHR$(109):RETURN
1080 H$=CHR$(98)+CHR$(99):RETURN
```

★**ある日の会話**：天国の話をしてやるよ。あのよー（あの世）……うけねえ。（千葉市・Tくん）……【**影**：そんなつまらないシャレでは，神様に，畑のどまん中につき落とされるゾ！**編**：古いネタ！】

FM-7/NEW7/77/L2/L4/AV(V3.0)用

SPACE SHIP RACING GB-100

スペース シップ レーシング



★杉山　正浩

スペース・シップ・レースの案内

- 場　　所　小惑星帯サーキット
- 開 催 日　X月Y日　午後Z時
- 参加資格　FM－7を所有していること
- 応募方法　本誌のリストを打ち込む
- コ ー ス　障害直線コース12,000ドット，2,000ドット間隔で障害物の色が変わります。
- 予選通過　3分以内，10秒間隔でアラームが鳴ります。
- 使用機種　1人乗り軽宇宙艇GB－100 最高速度…毎秒160ドット 自動修正装置…5回まで
- 操作方法

Z 減速　X 加速　1 左　2 前　3 右
PF3　GAMEスタート
PF6　LOAD　PF7　SAVE

プログラムについて

このプログラムは2ドット逆スクロールのマシン語を使用しています。入力には十分注意してください。

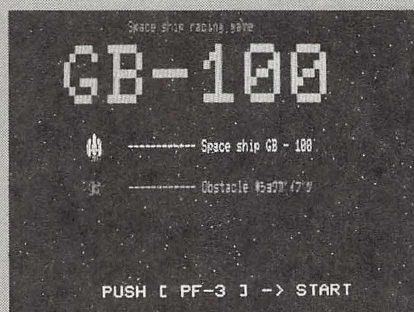
あと，キー割り込みをさせていますので，途中でBREAKをかけたとき，ファクション・キーが使えなくなります。そのときは「KEY (n) OFF⏎」(nは使いたいファクション・キーの番号）と入力すれば直ります。

そのほかに，このゲームではタイムの良かった順にベスト10として記録されます。その上，このタイムをテープまたはディスクにSAVE，LOADできるようにしました。テープのほうは頭出しに注意して，ディスクのほうは同じファイル名がないようにしてください。データのファイル名は“GB.DATA”です。

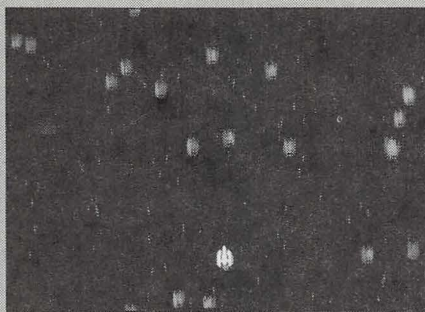
最後に，REM文中の横線は GRAPH＋A を5個，斜め線は GRAPH＋− (テンキーのマイナス）です。



Dr.D：データをセーブできる点がいいぞ。
編：BASICの機能を十分に使いこなしているプログラムは少ないですね。
Dr.D：ロールプレイング・ゲームなどで，データ・ファイルをあつかうようなものがでてこないかな。
編：そうすればもっとおもしろくなるでしょうね。



◀《写真1》タイトル画面。PF3キーで，ゲーム・スタート。



◀《写真2》最高速にすると障害物がつぎつぎに降りてくるぞ!!



▶《写真3》障害物にぶつかるとそのときまでのラップタイムがでる



▶《写真4》3回ぶつかるとゲーム・オーバー。気をつけよう

★7月号の変態のおとし子君，ぼくの学校は，「変態のおしえ子」というやつがいます。もしかして，親せきや知り合いではありませんか？（神奈川県平塚市・とこまえもん13才）…【編：変態ってどこにでもいるんだなあ。】

ＧＢ－100のプログラム・リスト

```
1000 GOTO 1520
1010 LONG=0 : X=319 : Y=1 : VX=0 : GB=7 : G=0 :DLONG=1000 :LC=1
1020 GOSUB 1220 :INTERVAL ON
1030 COLOR=(7,GB) :COLOR=(1,LC)
1040 PUT@A(X,159)-(X+31,174),FA,XOR
1050 I$=INKEY$
1060 VX=(((I$="1")-(I$="3"))*32-(I$=""")*VX)
1070 Y=Y+(I$="X")*(Y<15)-(I$="Z")*(Y>1)
1080 IF X+VX<0 OR 608<X+VX THEN VX=0
1090 PUT@A(X,159)-(X+31,174),FA,XOR
1100 X=X+VX
1110 FOR J=1 TO Y :EXEC &HFC00 :NEXT
1120 GET@(X+8,166)-(X+23,166),SA,G,1
1130 PUT@A(X,159)-(X+31,174),FA,XOR
1140 IF SA(0)<>0 THEN 1240
1150 IF LONG>=5913 AND G=0 THEN LINE(0,LONG-5913)-(639,LONG-5913),PSET,6:G=1
1160 IF LONG>=6000 THEN 2310
1170 IF LONG>=DLONG THEN LC=LC+1 :COLOR=(1,LC) :DLONG=DLONG+1000
1180 LONG=LONG+Y
1190 SOUND 6,32-Y*2 :SOUND 9,9+Y/3 :SOUND 7,46
1200 GOTO 1050
1210 REM ────/ 10 秒 /────
1220 BEEP :RETURN
1230 REM ────/ UFO ｶﾞ ｺﾜﾚﾀ ﾉ ｼｮﾘ /────
1240 DDT$=RIGHT$(TIME$,5) :POKE &HFD38,2
1250 SYMBOL(120,50),"Now LAP "+DDT$,4,2,6,,XOR
1260 SOUND 7,11 :SOUND 10,15 :SOUND 5,1 :POKE &HFD38,0
1270 FOR I=-40 TO 40 STEP 4
1280  CIRCLE (X+16,167),40-ABS(I),ABS(I) MOD7,,,,,XOR
1290  SOUND 6,(I+40)*.39 :SOUND 4,10+(I+40)*3
1300 NEXT
1310 SOUND 7,47 : GB=GB-1 :Y=1
1320 IF GB=1 THEN 1360 ELSE COLOR=(7,GB)
1330 SYMBOL(120,50),"Now LAP "+DDT$,4,2,6,,XOR
1340 GOTO 1150
1350 REM ────/ GAME OVER ﾉ ｼｮﾘ /────
1360 COLOR=(7,7) :COLOR=(1,1) :TIME$=DT$ :INTERVAL OFF
1370 PLAY "t200 o4 v12 l16"
1380 PLAY "c4,r8c4cr16c,r32c2e-4,d,r32d4,c,r32c4,o3b8o4c2"
1390 FOR J=1 TO 6 :GOSUB 1460 :NEXT
1400 SYMBOL(100,0),"GAME OVER",6,5,2
1410 PUT@A(300,10)-(331,25),FA,PSET
1420 FOR J=1 TO 6 :GOSUB 1460 :NEXT
1430 FOR M=0 TO 1000 :NEXT M
1440 GOTO 1640
1450 REM ────/ 1 ｷｬﾗｸﾀｰ分 ﾉ ｽｸﾛｰﾙ /────
1460 FOR K=1 TO 4
1470  EXEC &HFC00 :  LINE(0,0)-(639,1),PRESET,,B
1480  FOR L=0 TO 3 :PSET(FNR(640,0),FNR(2,0),FNR(6,2)) : NEXT
1490 NEXT
1500 RETURN
1510 REM ────/ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ /────
1520 WIDTH 40,25 : CLEAR 2000: DEFINT A-Y :RANDOMIZE TIME
1530 DIM FA(95),DA(23),SA(2),BEST$(9),BNAME$(9)
1540 DEF FNR(A,B)=INT(RND(1)*A)+B
1550 DEF FNT(A$)=VAL(MID$(A$,1,2))*60+VAL(MID$(A$,4,2))
1560 C$=CHR$(17)
1570 FOR I=1 TO 7 :COLOR=(I,I) :NEXT
1580 GOSUB 2760
1590 FOR I=0 TO 9 :BEST$(I)="03:00" :BNAME$(I)=STRING$(10,".") :NEXT
1600 RESTORE 2620
1610 FOR I=0 TO 95 :READ FA(I) :NEXT
1620 FOR I=0 TO 99 :LINE(6,4)-(FNR(16,0),FNR(8,0)),XOR,1 :NEXT
1630 GET@(0,0)-(15,7),DA,G,1
1640 REM ────/ ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ /────
1650 ON KEY (3) GOSUB 1910 :ON KEY (6) GOSUB 2040 :ON KEY(7) GOSUB 2170
1660 KEY (3) ON :KEY (6) ON :KEY (7) ON
1670 LOCATE 10,0 :PRINT C$+"7PUSH [ PF-3 ] -> START";
1680 FOR J=1 TO 8 :GOSUB 1460 :NEXT
1690 PUT@(144,0)-(159,7),DA,PSET,1
1700 SYMBOL(200,0),"------------- Obstacle *ｼｮｳｶﾞｲﾌﾞﾂ",1,1,6
1710 FOR J=1 TO 4 :GOSUB 1460 :NEXT
1720 PUT@A(136,4)-(167,19),FA,PSET
1730 SYMBOL(200,8),"------------- Space ship GB - 100",1,1,7
1740 FOR J=1 TO 8 :GOSUB 1460 :NEXT
1750 SYMBOL(200,0),"Space ship racing game",1,1,4
1760 SYMBOL(100,15),"GB-100",8,5,5
1770 FOR J=1 TO 4 :GOSUB 1460 :NEXT
1780 FOR M=0 TO 2000 :NEXT M
1790 FOR J=9 TO 0 STEP -1
1800  IF J+1=BEST THEN CL1=50 :CL2=50 ELSE CL1=54 :CL2=55
1810  LOCATE  4,0 :PRINT USING "##";J+1;
1820  LOCATE 12,0 :PRINT C$+CHR$(CL1)+BEST$(J)SPC(6)C$+CHR$(CL2)+BNAME$(J);
1830  GOSUB 1460 :GOSUB 1460
1840 NEXT
1850 LOCATE 3,0 :PRINT C$+"2Rank"SPC(6)C$+"6LAP"SPC(9)C$+"5Name";
1860 GOSUB 1460 :GOSUB 1460
1870 LOCATE 8,0 :PRINT "SPACE SHIP RACING "C$+"3BEST 10"
1880 GOSUB 1460 :GOSUB 1460
1890 FOR M=0 TO 2000 :NEXT M
1900 GOTO 1670
1910 KEY (2) OFF :KEY (3) OFF :CLS :RETURN 1930
1920 '
1930 FOR I=0 TO 20
```



FM-7シリーズ

★ベーマガが50万部達成したら，週刊にするというのはどうです。(福井県織田町・ロムスの森のキツネ12才)…
【**影**：そうなれば給料も週ごとにもらえるから，今の4倍になるなあ。**編集長**：仕事も4倍やってもらうゾ！】

```
1940   DX=FNR(600,20) :DY=FNR(180,10)
1950   PUT@(DX,DY)-(DX+16,DY+8),DA,PSET,1
1960 NEXT
1970 FOR I=0 TO 200
1980   PSET(FNR(640,0),FNR(200,0),FNR(6,2))
1990 NEXT
2000 DT$=TIME$ :TIME$="00:00:00"
2010 ON INTERVAL GOSUB 1220 :INTERVAL 10
2020 GOTO 1010
2030 REM ———/ LOAD GAME /———
2040 ON ERROR GOTO 2150
2050 SYMBOL(630,0),"LOAD GAME",2,2,,3
2060 OPEN "I",#1,"GB.DATA"
2070 FOR I=0 TO 9
2080  LINE INPUT #1,BEST$(I)
2090  LINE INPUT #1,BNAME$(I)
2100 NEXT I
2110 CLOSE #1
2120 ON ERROR GOTO 0
2130 RETURN
2140 REM ———/ LOAD ERROR /———
2150 BEEP :RESUME 2110
2160 REM ———/ SAVE GAME /———
2170 ON ERROR GOTO 2280
2180 SYMBOL(630,0),"SAVE GAME",2,2,,3
2190 OPEN "O",#1,"GB.DATA"
2200 FOR I=0 TO 9
2210  PRINT #1,BEST$(I)
2220  PRINT #1,BNAME$(I)
2230 NEXT I
2240 CLOSE #1
2250 ON ERROR GOTO 0
2260 RETURN
2270 REM ———/ SAVE ERROR /———
2280 IF ERR=64 THEN KILL "GB.DATA" :RESUME 2190
2290 BEEP :RESUME 2240
2300 REM ———/ GORL IN /———
2310 COLOR=(7,7) :COLOR=(1,1) :INTERVAL OFF
2320 DDT$=RIGHT$(TIME$,5) :TIME$=DT$
2330 PLAY "T150SOM1000L16"
2340 FOR I=1 TO 3 :PLAY "O4C8EE GGBB DDFF AAO5CC" :NEXT
2350 PLAY "SOM3000005C1"
2360 SYMBOL(90,50),"* GOAL IN *",5,4,6
2370 LOCATE 12,11 :PRINT C$+"6TOTAL LAP ="+DDT$;
2380 BEST=0:DN$=""
2390 FOR I=0 TO 9
2400  IF FNT(BEST$(I))<=FNT(DDT$) THEN 2420
2410  SWAP BEST$(I),DDT$ :SWAP BNAME$(I),DN$:BEST=-(BEST=0)*(I+1)-(BEST>0)*BEST
2420 NEXT
2430 IF BEST=0 THEN FOR M=0 TO 2000 :NEXT M :GOTO 1650
2440 PLAY"T120O4SOM2000 L16C8R16C8CCC4R4"
2450 PLAY"E8R16E8EEE4R4 G8R16G8GGGG4G4O5M9000C2"
2460 CALL$="Congratulation ! You are rank"+RIGHT$(" "+STR$(BEST),2)+" !!"
2470 FOR I=1 TO 34
2480  BEEP 1 :FOR J=0 TO 99 :NEXT :BEEP 0 :FOR J=0 TO 99 :NEXT
2490  LOCATE I+2,13 :PRINT C$+"2"+MID$(CALL$,I,1)"█"
2500 NEXT
2510 LOCATE 12,15 :PRINT "What your name ?";
2520 BNAME$(BEST-1)=""
2530 WHILE INKEY$<>"" :WEND
2540 I$=INKEY$
2550 IF I$=CHR$(13) THEN 1650
2560 IF I$=CHR$(8) THEN 2520
2570 IF LEN(BNAME$(BEST-1)+I$)>10 THEN BEEP :GOTO 2540
2580 BNAME$(BEST-1)=BNAME$(BEST-1)+I$
2590 LOCATE 15,17 :PRINT LEFT$(BNAME$(BEST-1)+"_"+SPACE$(9),10);
2600 GOTO 2540
2610 REM ———/ UFO ノ DATA /———
2620 DATA      1,-32768,      3,-16384,      3,-16384,     99,-14848
2630 DATA    483,-14464,    483,-14464,    967, -7232,    967, -7232
2640 DATA    967, -7232,   1021,-16448,    965,-23616,    963,-15424
2650 DATA    192,   768,      0,     0,      0,     0,      0,     0
2660 DATA      1,-32768,      3,-16384,     99,-14848,    483,-14464
2670 DATA   1635,-14752,   1635,-14752,   3270, 25392,   3270, 25392
2680 DATA   3268,  9008,   3325,-16592,   3269,-23760,   3267,-15568
2690 DATA    979,-13376,     79, -4096,      3,-14272,     17,-28672
2700 DATA      1,-32768,      3,-16384,      3,-16384,     99,-14848
2710 DATA    483,-14464,    483,-14464,    967, -7232,    967, -7232
2720 DATA    967, -7232,   1021,-16448,    965,-23616,    963,-15424
2730 DATA    209,  2816,     68,-28672,      1,  2112,     16,-28672
2740 '
2750 REM ———/ 2 ドット ギャク スクロール /———
2760 RESTORE 2810
2770 FOR Z=&HFC00 TO &HFC3D
2780  READ A$ :POKE Z,VAL("&H"+A$)
2790 NEXT
2800 RETURN
2810 DATA B6,FD,05,2B,FB,86,80,B7
2820 DATA FD,05,B6,FD,05,2A,F6,30
2830 DATA 8D,00,11,10,8E,FC,82,C6
2840 DATA 1A,A6,80,A7,A0,5A,26,F9
2850 DATA 7F,FD,05,39,3F,59,41,4D
2860 DATA 41,55,43,48,49,93,D3,8F
2870 DATA 90,FC,D0,1F,C3,FF,60,FD
2880 DATA D0,1F,FD,D4,0E,39
2890 '*END*
```



★ぼくは，ＯＦコーナーの統一をねらっています。影さん，５Ｋ円で手伝ってくれない？（北海道札幌市・**天地人13才**）…**【影**：５Ｋ円とは安すぎるゾ‼もっとお金をだせば考 えないでもないが。**編**：影さんにそんな権力あったっけ？**】**

FM-7/NEW7/77/L2/L4/AV用

ユニクーン
UNICURN



★佐川　友幸

STORY

平和な星，ユニ星に，宇宙海賊ジャガラスが侵入し，食べ物のなる木を奪い取ってしまった。さあ，星の人達はたーいへん!!しかし，ジャガラスは強く，ただ時間がすぎていくばかり。そこに，勇気のある少年・ユニくんは，夜中にこっそり，木を取り返しに行ったのですが……。

遊びかた

スペース・キーでゲーム・スタート!!4で左へ，6で右へ，スペース・キーでジャンプ，GRAPH+6でアタック，スペース・キー+6でジャンプ・アタック。以上が，キー操作です。

ザコをよけて，しばらくたつと，ジャガラスのいるところに行けるので，それを倒して，木を取りもどしてください。

ALL BASICです。

そのまま，キーボードから入力してください。マシン語はありません。

BGMを入れたのですが，ぜんぜんおそくなったので，消してしまいました。

背景をスクロールさせたらいいと思います。

《第1表》変数表

X, Y…ユニくんの位置
X1(1～3), Y(1～3)…ザコの位置
X2, Y2…ジャガラスの位置
X3, Y3…火の位置
R…ラウンド数（1～5）
KM…残りの距離(0～300)
PL…ユニくんの数(0～3)
SC…スコア
A…ユニくんのアタック回数
AA…ユニくんのアタックで進んだ回数
B…ザコのアタック回数
BB…ザコのアタックで進んだ回数
J…ユニくんのジャンプ回数

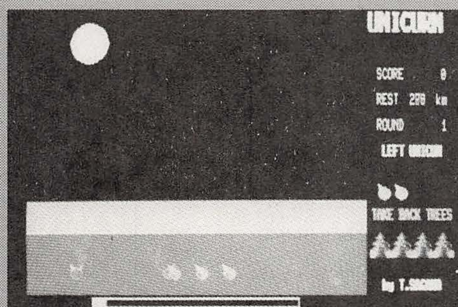


Dr.D：リストが長いわりに，あまり画面がパッとしないな。

編：そうですね。でもデータを少なくするのはしょうがないんじゃないですか。

Dr.D：データを16進数にすべきだな。それにグラフィックを使っているためスピードがだいぶ落ちてしまう。やはりマシン語を使ってもらいたい。

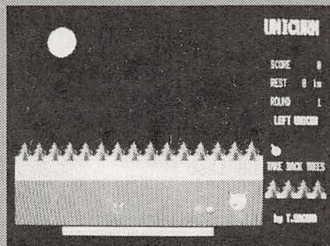
編：マシン語の勉強もしてちょーだい。



▲《写真1》ゲーム・スタート。ザコをうまくよけて進もう



◀《写真2》でました!!ユニくんのジャンプ・アタック



▶《写真3》ジャガラスが火をはきながらでてきたぞ

▼《写真4》1面クリア。面は5面まであるぞ，ガンバレ!!



★一度，電波新聞を読んでみよう。ヤミつきになるゾ!!ところで電波新聞って日刊？（北海道小樽市・金沢芳宏18才）……【編：電波新聞とは，エレクトロニクス全般を取り扱った日刊紙なのだ!!影：ワタシも毎日読んでるゾ!】

```
10 '■■■■ SET ■■■■
20 WIDTH80,25
30 PLAY"T150V15"
40 CLS:RANDOMIZE(TIME):GOSUB 1430
50 KM=300:PL=3:X2=400:XX=547:R=1
60 '■■■■ TITLE ■■■■
70 CLS:CIRCLE(100,30),30,7,,,,F
80 FOR I=1 TO 3 STEP 2:SYMBOL(450+I,10),"UNICURN",3,2,3+I:NEXT
90 V=V+1:GOSUB 1380:IF INKEY$=" " THEN 100 ELSE 90
100 IF V=5 THEN PL=5:XX=597
110 CLS
120 '■■■■ STAGE ■■■■
130 FOR I=1 TO 99:X1=INT(RND(1)*495)+9:Y1=INT(RND(1)*129)+1:C1=INT(RND(1)*6)+1
140 PSET(X1,Y1,C1):NEXT
150 CIRCLE(100,30),30,7,,,,F
160 LINE(0,130)-(504,149),PSET,6,BF
170 LINE(0,150)-(504,189),PSET,1,BF
180 LINE(105,192)-(407,198),PSET,7,B
190 FOR I=1 TO 5:SYMBOL(505+I,10),"UNICURN",2,2,7:NEXT
200 SYMBOL(510,10),"UNICURN",2,2,6
210 LOCATE64,6:PRINTUSING" SCORE  ######";SC
220 LOCATE64,8:PRINT" REST ";KM;" km"
230 LOCATE64,10:PRINT" ROUND      ";R
240 FOR I=1 TO 3:SYMBOL(518+I,96)," LEFT UNICUN ",1,1,7:NEXT
250 X=522:Y=120:FOR I=1 TO PL-1:GOSUB 1270:X=X+25:NEXT
260 FOR I=1 TO 3:SYMBOL(502+I,135)," TAKE BACK TREES ",1,1,6:NEXT
270 FOR I=0 TO 3:PUT@A(510+31*I,150)-(541+31*I,165),I%,PSET:NEXT
280 FOR I=1 TO 3:SYMBOL(518+I,180)," by T.SAGAWA ",1,1,7:NEXT
290 X=50:Y=170:LOCATE26,12:PRINT"GET READY!"
300 '■■■■ MAIN ■■■■
310 GOSUB 1260:FOR A=1 TO 2000:NEXT:LOCATE26,12:PRINT"          "
320 IF A=1 THEN IF X+20<=460 THEN GOSUB 1340:X=X+20:GOSUB 1310 ELSE AA=3:GOTO 34
0 ELSE 350
330 IF D=1 THEN IF X>=X2 AND Y=160 THEN 980
340 AA=AA+1:IF AA=4 THEN AA=0:K=1:A=0:ELSE 430
350 IF J=1 THEN IF JA=1 THEN IF KI=0 THEN A$=INKEY$ ELSE 370 ELSE 400 ELSE 430
360 IF A$="6" THEN PLAY"O6A":KI=1:A=1:GOTO 320 ELSE 370
370 JB=JB+1:GOSUB 1340
380 Y=Y+10:J=0:KI=0:IF X+10=<470 THEN X=X+10
390 GOSUB 1260:GOTO 430
400 JA=JA+1:GOSUB 1340
410 Y=Y-10:IF X+10=<470 THEN X=X+10
420 GOSUB 1270
430 IF D=1 THEN 880
440 IF T=1 THEN 450 ELSE IF D=0 THEN FOR Q=1 TO 3:X1(Q)=510-Q*40:T(Q)=1:BN(Q)=0:
GOSUB 1280:NEXT:T=1
450 IF KM<>0 THEN CONNECT(406-KM,193)-(406-KM,197),5:KM=KM-1:LOCATE 71,8:PRINTUS
ING"###";KM ELSE D=1:GOTO 810
460 '■■■■ TEKI ■■■■
470 IF B=1 OR R=5 THEN FOR Q=3 TO 1 STEP -1:GOSUB 1350:IF X1(Q)-20>=0 THEN X1(Q)
=X1(Q)-20:GOSUB 1320 ELSE T(Q)=0:NEXT:T=0:GOTO 650:ELSE 530
480 IF X>=X1(Q)-20 AND X=<X1(Q)+10 AND Y=170 THEN T=0:GOTO 740 ELSE NEXT
490 IF R<>5 THEN 510
500 IF T(1)=0 THEN T=0:GOTO 530
510 BB=BB+1:IF BB=4 THEN BB=0:B=0
520 GOTO 650
530 IF R=2 THEN IF INT(RND(1)*4)+1=1 THEN ST=1:GOTO 650
540 IF ST<3 THEN ST=ST+1:GOTO 650
550 FOR Q=3 TO 1 STEP -1:IF T(Q)=0 THEN NEXT:FOR I=1 TO 3:IF T(I)=0 THEN TM=TM+1
:NEXT:IF TM=3 THEN T=0:GOTO 650 ELSE TM=0:GOTO 650
560 ON R GOTO 590,590,580,570
570 Z=INT(RND(1)*4)+1:IF Z=1 AND X1(1)<=460 AND X1(3)=>80 THEN FOR Q=3 TO 1 STEP
 -1:GOSUB 1350:X1(Q)=X1(Q)+20:GOTO 600
580 Z=INT(RND(1)*5)+1:IF Z=1 THEN B=1:GOTO 650 ELSE 590
590 GOSUB 1350:IF X1(Q)-10=<10 THEN T(Q)=0:NEXT:GOTO 650
600 X1(Q)=X1(Q)-10:IF BN(Q)=1 THEN GOSUB 1280:BN(Q)=0 ELSE GOSUB 1290:BN(Q)=1
610 IF X<=X1(Q)+10 AND X=>X1(Q)-10 THEN 620 ELSE NEXT:GOTO 650
620 IF A=1 AND Y=170 THEN 630 ELSE IF Y=170 THEN 740 ELSE NEXT:GOTO 650
630 GOSUB 1350:PLAY"O6L32CDCD":T(Q)=0:SC=SC+100
640 LOCATE72,6:PRINTUSING"######";SC:NEXT
650 '■■■■ KEY IN ■■■■
660 IF A=1 OR J=1 THEN GOTO 320
670 IF KN=1 THEN KN=0:GOTO 320 ELSE A$=INKEY$
680 IF A$="4" THEN IF X-10<=10 THEN 320 ELSE GOSUB 1340:X=X-10
690 IF A$="6" THEN IF X+10>=480 THEN 320 ELSE GOSUB 1340:X=X+10
700 IF A$=" " THEN PLAY"O6L16CE":J=1:JA=0:JB=0
710 IF A$="┤" THEN PLAY"O6L16CER32E":A=1
720 GOSUB 1340:IF AN=1 THEN GOSUB 1260:AN=0 ELSE GOSUB 1270:AN=1
730 GOTO 320
740 '■■■■ MISS ■■■■
750 IF D=1 AND A=1 AND Y=160 THEN 990
760 PLAY"L8O4CR8CCCD"
770 FOR I=1 TO 20:PUT@A(X,Y)-(X+19,Y+9),A%,XOR:PLAY"O6L32CD":NEXT
780 PL=PL-1:IF PL<>0 THEN LINE(XX,120)-(XX+20,130),PSET,0,BF:XX=XX-25 ELSE 1220
790 T=0:F=0:A=0:J=0:JA=0:JB=0:X2=440:IF D=1 THEN GOSUB 1330
800 LINE(0,150)-(504,189),PSET,1,BF:GOTO 290
810 '■■■■ FIGHT JAGALASS! ■■■■
820 LINE(0,150)-(504,189),PSET,1,BF:GOSUB 1260
830 T=0:F=0
840 X4=0:FOR I=1 TO 15
850 PUT@A(468-X4,118)-(499-X4,133),I%,PSET:X4=X4+33:NEXT
860 FOR I=1 TO 10:PLAY"O4L16DR16D":FOR A=1 TO 200:NEXT:NEXT
870 GOSUB 1330:GOTO 650
880 '■■■■ JAGALASS ■■■■
890 IF F=1 THEN GOSUB 1370:IF X3-20<=10 THEN F=0 ELSE X3=X3-20:GOSUB 1300:IF X3=
X AND Y=170 OR X3=X-10 AND Y-170 THEN 740
```

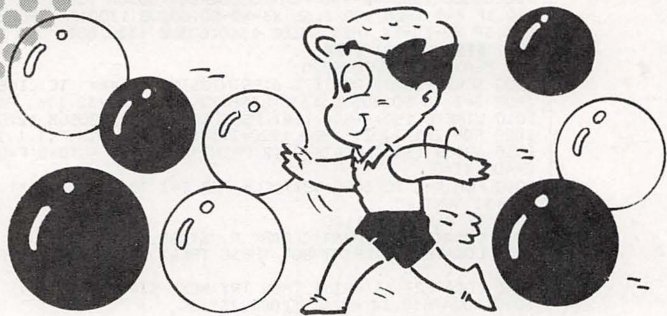
★この大いなかの高山市にも，ベーマガを読んでいる人がいたぞ‼しかも，その人はベーマガに２回も載ったといばっているくらいだよ。(岐阜県高山市・**河合茂樹12才**)……【**編**：高山でもベーマガの輪を広げていってネ。】

```
900 Z=INT(RND(1)*5)+1:ON Z GOTO 910,920,960,940,950
910 IF X2+20<=470 THEN GOSUB 1360:X2=X2+20:GOSUB 1330:GOTO 970
920 IF X2-20>=20 THEN GOSUB 1360:X2=X2-20:GOSUB 1330
930 GOTO 970
940 IF X+100<=470 THEN GOSUB 1360:X2=X+100:PLAY"O3L32CDF":GOSUB 1330:GOTO 960
950 GOSUB 1360:X2=440:PLAY"O3L32FDC":GOSUB 1330
960 IF F=1 THEN 970 ELSE X3=X2-50:GOSUB 1300:F=1:PLAY"L32CR32CD"
970 IF X2-10=<X THEN GOSUB 1360:GOSUB 1330:GOTO 740 ELSE 650
980 '■■■■ CLEAR! ■■■■
990 PLAY"O3L32FDFDGR32G"
1000 SC=SC+1000:LOCATE72,6:PRINTUSING"######";SC:LINE(0,150)-(504,189),PSET,1,BF
:FOR I=1 TO 50:GOSUB 1330:LINE(X2,160)-(X2+32,176),PSET,1,BF:NEXT
1010 LINE(0,150)-(504,189),PSET,1,BF:X=240:GOSUB 1270
1020 FOR I=1 TO 3:SYMBOL(220+I,175),"1000 pts.",1,1,7:NEXT
1030 GOSUB 1380:LOCATE30,12:PRINT"GOOD!!":T=0:D=0:F=0:A=0:J=0:JA=0:JB=0:KM=300:X
2=400:XT=0
1040 FOR A=1 TO 3000:NEXT:CLS:FOR I=1 TO 20:PUT@A(XT,180)-(XT+31,195),I%,PSET:XT
=XT+31:NEXT
1050 IF R=5 THEN 1120
1060 LOCATE30,5:PRINT"CLEAR";R;"STAGE.":R=R+1
1070 LOCATE23,8:PRINT"BUT THESE TREES AREN'T REAL.":FOR A=1 TO 5000:NEXT:COLOR=(
4,5)
1080 LOCATE27,11:PRINT"THEN TRY NEXY STAGE!"
1090 LOCATE30,14:PRINT"SCORE IS";SC
1100 LOCATE30,20:PRINT"HIT SPACE KEY."
1110 IF INKEY$=" " THEN COLOR=(4,4):GOTO 110 ELSE 1110
1120 '■■■■ TAKE BACK TREES ■■■■
1130 LOCATE22,5:PRINT"AT LAST YOU FOUND REAL TREES!!"
1140 LOCATE22,8:PRINT"AND YOU TOOK BACK MUCH FOOD!!"
1150 LOCATE29,11:PRINT"THANK YOU!!!"
1160 LOCATE24,14:PRINT"SPECIAL BOUNS 5000 pts.":SC=SC+5000
1170 LOCATE25,17:PRINT"YOUR SCORE IS";SC:PLAY"RRRRR"
1180 FOR A=1 TO 2:PLAY"O4L8CR64CR64CR16FR8CCR16L16DEFGAL8R4GFR8FR16FGR16GR8FEDEF
R2":GOSUB 1210:NEXT
1190 PLAY"AR16AR32AR4B-R8B-R16B-R16B-R4A":GOSUB 1210
1200 PLAY"R16AR32AR32AR16O6DR8CO5BABO6CR4":GOSUB 1210:GOTO 1180
1210 FOR B=1 TO 7:COLOR=(3,I):FOR C=1 TO 100:NEXT:NEXT:RETURN
1220 '■■■■ GAME OVER ■■■■
1230 LOCATE26,13:PRINT"GAME OVER":FOR I=1 TO 7:PLAY"O6EDED":NEXT:SC=0:T=0:D=0
1240 B=0:GOTO 50
1250 '■■■■ CARA PUT ■■■■
1260 PUT@A(X,Y)-(X+19,Y+9),A%,XOR:RETURN
1270 PUT@A(X,Y)-(X+19,Y+9),B%,XOR:RETURN
1280 PUT@A(X1(Q),170)-(X1(Q)+19,179),C%,XOR:RETURN
1290 PUT@A(X1(Q),170)-(X1(Q)+19,179),D%,XOR:RETURN
1300 PUT@A(X3,170)-(X3+27,179),E%,XOR:RETURN
1310 PUT@A(X,Y)-(X+27,Y+9),F%,XOR:RETURN
1320 PUT@A(X1(Q),170)-(X1(Q)+27,179),G%,XOR:RETURN
1330 PUT@A(X2,160)-(X2+31,175),H%,XOR:RETURN
1340 LINE(X,Y)-(X+27,Y+9),PSET,1,BF:RETURN
1350 LINE(X1(Q),170)-(X1(Q)+27,179),PSET,1,BF:RETURN
1360 LINE(X2,160)-(X2+31,175),PSET,1,BF:RETURN
1370 LINE(X3,170)-(X3+27,180),PSET,1,BF:RETURN
1380 '■■■■ UINKU ■■■■
1390 FOR II=1 TO 4:PSET(96,38-II,0):PSET(104,38-II,0):FOR A=1 TO 200:NEXT:NEXT
1400 FOR I=0 TO 3:PSET(96,34+I,7):PSET(104,34+I,7):FOR A=1 TO 200:NEXT:NEXT
1410 FOR I=1 TO 3:PSET(96,38-I,0):PSET(104,38-I,0):NEXT:RETURN
1420 '■■■■ CARA ■■■■
1430 DIM A%(40),B%(40),C%(40),D%(40),E%(52),F%(52),G%(52),H%(99),I%(95)
1440 FOR I=1 TO 40:READ A%(I):NEXT
1450 FOR I=1 TO 40:READ B%(I):NEXT
1460 FOR I=1 TO 40:READ C%(I):NEXT
1470 FOR I=1 TO 40:READ D%(I):NEXT
1480 FOR I=1 TO 52:READ E%(I):NEXT
1490 FOR I=1 TO 52:READ F%(I):NEXT
1500 FOR I=1 TO 52:READ G%(I):NEXT
1510 FOR I=1 TO 99:READ H%(I):NEXT
1520 FOR I=1 TO 95:READ I%(I):NEXT:RETURN
1530 DATA 12288,7680,-64,-4,16383,-14337,-385,-29,-4,4095,15,0,48,30,15,-16384
1540 DATA 3072,0,0,0,0,0,0,0,12288,7680,-64,-4,16383,-14337,-385,-1821,-452,40
95,15,0,0,0,0
1550 DATA 1920,63,-4093,-16,16383,-14337,-385,-29,-4,4095,15,192,7,-32768,16128
1560 DATA 768,0,0,0,0,0,0,0,-16384,1920,63,-4093,-16,16355,-14337,7807,-29,-4
1570 DATA 4095,15,0,0,0,0,12288,7680,4032,12,224,56,0,0,0,0,0,0,48,30,255
1580 DATA -16129,-961,8135,-14338,32767,-7169,-1009,-256,3840,0,12288,7680,4032
1590 DATA 12,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1920,63,3,0,0,0,14,0,14336,0,0,192,7,-32768
1600 DATA 16368,1023,-4033,-57,-2,29183,-7225,-1009,-256,3840,-16384,1920,63,3
1610 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8160,319,-16,6143,-9,-1,-17,-1,-897,-1,1023
1620 DATA -256,510,0,0,0,0,31,-8191,16383,-4073,-1,-2049,-1,-4097,-4,32767
1630 DATA -253,-1,1,-512,0,0,0,0,0,0,60,0,4094,0,-32,3,-16384,0,0,0,0,0,0
1640 DATA 112,0,15360,2047,-16353,-4,8191,-49,-1,-1,-1,-3585,-4,511,-256,127
1650 DATA -32768,0,28672,60,0,8128,0,3072,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,112,0,15360
1660 DATA 2047,-16353,-4,8191,-49,-1,-28673,-8,-3585,-100,511,-256,127,-32768
1670 DATA 3,-16384,63,0,768,0,0,0,-8192,14,0,192,0,0,0,0,224,0,960,0,16382,3
1680 DATA -1,-32705,-1,-28897,-1,-3585,-13,16383,-2017,-8,31,-8192,-8192
1690 DATA 3,-16384,63,0,768,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1700 DATA 3,24576,4,27136,250,13312,20,4096,16,0,0,0,0,0,0,0,0,2,396,4,396
1710 DATA 10,396,84,0,160,0,5440,10,-22528,-16384,3,24576,6,32319,-770,16383
1720 DATA -4,8191,-16,16383,-4,32767,-2,32767,-2,-1,-1,-1,-3,32371
1730 DATA -6,32371,-12,15987,-88,4095,-176,1023,-5504,53,21504,-16384,3,24576
1740 DATA 6,32319,-770,16383,-4,8191,-16,16383,-4,32767,-2,32767,-2,-1,-1,-1,-3
1750 DATA 32371,-6,32371,-12,15987,-88,4095,-176,1023,-5504,53,21504,0,0,0,0
1760 DATA 0,0,0,0,0,0,-32768,0,0,4,8192,0,0,33,0,0,4104,16,0,128,512
1770 DATA 0,8,0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,5,0,10,0,87,-32768,8,0,92,-8192,680
1780 DATA 0,1527,0,160,28728,1392,0,2977,3584,21838,-24520,-1,22527,-2,-21505
1790 DATA -3,22015,-22,-21761,3,0,7,-32768,31,-8192,252,21504,31,-8192,99,5120
1800 DATA 2047,-1408,7960,-10928,255,-30208,1933,21824,7294,24744,-16,1349,-32,2
047,-32,1023,-128,511,-512,127
```


★テレビシリーズ。必殺仕事人で仕事をはじめるのが22：40頃から，ハングマンＶのハンギングは21：37頃からだぞ。覚えておくんだゾ，影。（茨城県那珂湊市・斉藤貴志14才）……【影：くそー！来月号までにすごいのを見つけるゾ】

FP-1000/1100用

ベルヌーイの定理



★村山　剛

◆まずは…

なぜ「ベルヌーイの定理」というのか？　それは，知らなくてもすむのでおいといてと。つまりパズルゲームなのであります。ま，やってみてください。

◆はじめますか…

ゲーム方法はいたって簡単。いっぱいあるボールの間をおなじみの[2][4][6][8]キーで通りぬければ，その両側のボールは爆発します。んでもって全部ボールを消せば，つぎの面にいきます。

いちおう，最初は何面からやりたいか聞いてくるので，1～20の数を入力しましょう。20面までいくとゲーム・オーバーです。しかも，このゲームにはREPLAY機能をつけていないので，だめになったらBRAEKしましょう。

◆私は私は大工さん

さて，このゲームには，「こんな簡単な面はいやだ～」という人のためにコンストラクション機能が付いています。

やりかたは，ゲームモードで[C]を押してください。あとは，スペース・キーで描いたり，消したりできます。あと，上下左右の2列にはボールを置くことはできません。

そして，[P]でその作った面をPLAYできます。そして[E]でDATAを作ります。そのDATAに行番号を付ければ，面がど～んどん増えるので喜んでください。面を増やした場合，240行と370行の20という数字を変えてください。DATAは，最後の数字がボールの数なので，わざとそこから一つ引いて，ダミーを1個置くのもおもしろいと思います。

◆えっと，最後に

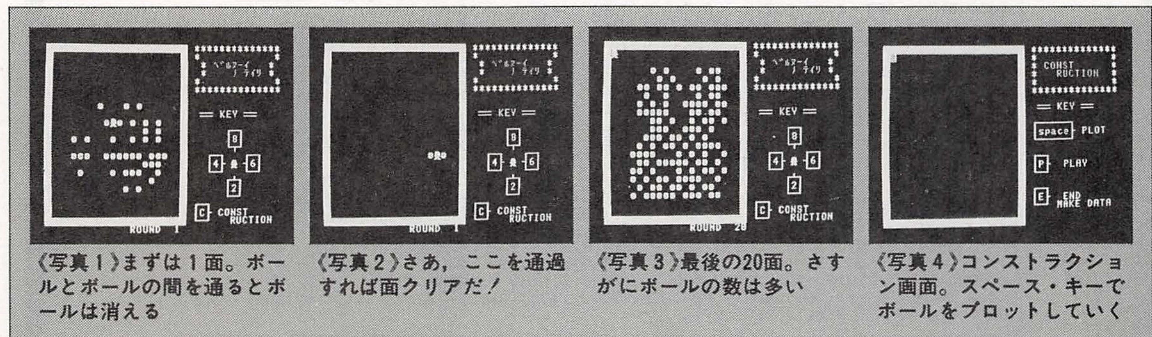
このプログラムは二つにわかれています。**リスト1**は，**リスト2**のDATAのチェックサムです。

まず**リスト1**と**リスト2**のDATAを入力してRUN。OKなら**リスト1**をDELETEして，**リスト2**を入れてください。



《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
X, Y	自分の座標	V(16, 16)	仮想画面
XX( ), YY( ), M	自分の向き	CX, CY	カーソル座標
A$	KEY入力	BCX, BCY	カーソルの前の座標
II, I	ループ(FOR～NEXT)	CG1$, CG2$, CG3$, CG4$, CG5$	DATA作成
K	壊したボールの数	CK	ボールの数
K1	全部のボールの数		
MEN	面数		
T$	2進DATA		
G$, G1$, G2$	画面DATA		



《写真1》まずは1面。ボールとボールの間を通るとボールは消える

《写真2》さあ，ここを通過すれば面クリアだ！

《写真3》最後の20面。さすがにボールの数は多い

《写真4》コンストラクション画面。スペース・キーでボールをプロットしていく

★X1C/D/F/GにつづいてX1Hですか，SHARPさん。ところで，なぜX1Eはでないのだろう？（東京都江東区・X1F）……【編：X1Zまでいったらどうなるんでしょう？影：X1ZZがあるじゃないか。】

《リスト1》DATAチェックサム・プログラム

```
 10 DEFINTA-Z:WIDTH80
 15 DIM CHECK$(20):KA=0
 20 RESTORE 100:FOR I=1TO20:READ CHECK$(I):NEXT
 30 RESTORE 640
 40 FOR I=1 TO 20
 50 READ KAZU$.J
 60 FOR II=1 TO 32 STEP 2:KA=KA+VAL("&H"+MID$(KAZU$.II.2)):NEXT II
 70 KAZU2$=RIGHT$(HEX$(KA).2)
 80 IF KAZU2$=CHECK$(I) THEN PRINT"OK" ELSE BEEP:PRINT"♠♠ DATA ERROR ♠♠  in ":
I*10+630:END
 90 KA=0:NEXT
 95 BEEP:BEEP:PRINT"END":BEEP:END
100 DATA 26.60.2F.CA.87.0A.90.67.BE.9B.BF.18.EF.E7.09.2F.0D.25.2E.19
```

《リスト2》ベルヌーイの定理のプログラム・リスト

```
 10 GOSUB 270
 20 '■■■■ //////// MAIN \\\\\\\\ ■■■■
 30 COLOR4:PRINTCSR(X.Y)"市":
 40 A$=INKEY$:CALL1795
 50 IF A$="C" THEN 840
 60 M=-(A$="4")-(A$="6")*2-(A$="8")*3-(A$="2")*4
 70 ON M GOSUB 170.170.140.140:IF K=K1 THEN 230
 80 P=PEEK(&H9000+X+XX(M)+(Y+YY(M))*40)
 90 IF P<>32 AND P<>0 THEN 40
100 PRINTCSR(X.Y)" ":
110 X=X+XX(M):Y=Y+YY(M)
120 GOTO30
130 '■■■■ //////// B O M B \\\\\\\\ ■■■■
140 IF PEEK(&H9000+X+1+Y*40)<>236 OR PEEK(&H9000+X-1+Y*40)<>236 THEN RETURN
150 COLOR2:PRINTCSR(X-1.Y)"年月日":CSR(X-1.Y)" ● ":
160 GOTO200
170 IFPEEK(&H9000+X+(Y+1)*40)<>236 OR PEEK(&H9000+X+(Y-1)*40)<>236 THENRETURN
180 COLOR2:PRINTCSR(X.Y-1)"区":CSR(X.Y):"町":CSR(X.Y+1)"村":
190 PRINTCSR(X.Y+1)" ":CSR(X.Y-1)" ":CSR(X.Y)"●":
200 COLOR2:PRINTCSR(X.Y)"X":COLOR2:PRINTCSR(X.Y)"o":
210 BEEP:PRINTCSR(X.Y)" "::BEEP:K=K+2:RETURN
220 '■■■■ //////// M E N  CLEAR \\\\\\\\ ■■■■
230 CLS:BEEP:BEEP
240 X=3:Y=2:K=0:MEN=MEN+1:IF MEN>20 THENCLS:COLOR7:PRINTCSR(0.0)"END..."::END
250 GOSUB 410:GOTO 30
260 '■■■■ //////// START \\\\\\\\ ■■■■
270 WIDTH40:DEFINTA-Z:BEEPOFF
280 DEFCHR$(249)="3C7E5A7EFF3C7EE7":DEFCHR$(250)="00000000003C7E7E"
290 DEFCHR$(251)="7E7E3C00003C7E7E":DEFCHR$(252)="7E7E3C0000000000"
300 DEFCHR$(242)="00C0E0E0E0E0C000":DEFCHR$(243)="00C3E7E7E7E7C300"
310 DEFCHR$(244)="0003070707070300"
320 DIM T$(15).G3$(2).XX(4).YY(4).V(16.16)
330 G$="":G1$="":G2$="":X=3:Y=2:K=0:C=0:MEN=1
340 RESTORE 620:FOR I=0 TO 15:READ T$(I):NEXT
350 RESTORE 640
360 PRINTCSR(0.0)"What ROUND do you want to do ??"::INPUT MEN:CLS
370 IF MEN=>1 AND MEN<=20 THEN FOR I=1 TO MEN-1:READ G$.K1:NEXT ELSE 360
380 XX(1)=-1:YY(1)=0:XX(2)=1:YY(2)=0:XX(3)=0:YY(3)=-1:XX(4)=0:YY(4)=1
390 GOSUB 400:RETURN
400 '■■■■ //////// SCREEN  WRITE \\\\\\\\ ■■■■
410 COLOR 6:PRINTCSR(2.1)STRING$(22."■"):CSR(2.22)STRING$(22."■"):
420 FOR I=1 TO 22:PRINTCSR(2.I)"■":CSR(23.I)"■"::NEXT I
430 COLOR 7:PRINTCSR(15.23)"ROUND ":MEN
440 READ G$:FOR I=0 TO 15
450 G1$=MID$(G$.I*4+1.4)
460 FOR II=1 TO 4:G2$=G2$+T$(VAL("&H"+MID$(G1$.II.1))):NEXT II
470 COLOR2:PRINTCSR(5.4+I)G2$:
480 G2$="":NEXT I:READ K1
490 COLOR 5:PRINTCSR(25.1)"**************":CSR(25.6)"**************"
500 PRINTCSR(25.2)"*":CSR(38.2)"*":CSR(26.3)"*":CSR(37.3)"*":
510 PRINTCSR(26.4)"*":CSR(37.4)"*":CSR(25.5)"*":CSR(38.5)"*":
520 COLOR 2:PRINTCSR(28.3)"ベルヌーイ":CSR(31.4)"ノ テイリ":
530 COLOR 3:PRINTCSR(26.9)"══      ══"::COLOR 4:PRINTCSR(29.9)"KEY":
540 COLOR 7:PRINTCSR(30.11)"┌┐":CSR(30.12)"| |":CSR(30.13)"└┘":
550 PRINTCSR(27.14)"┌┐    ┌┐":CSR(27.15)"| ├   ┤ |":CSR(27.16)"└┘    └┘":
560 PRINTCSR(30.17)"┌┐":CSR(30.18)"| |":CSR(30.19)"└┘":
570 PRINTCSR(25.20)"┌┐":CSR(25.21)"| ├":CSR(25.22)"└┘":
580 COLOR 6:PRINTCSR(31.12)"8":CSR(28.15)"4":CSR(34.15)"6":CSR(31.18)"2":
590 PRINTCSR(26.21)"C":CSR(29.21)"CONST":CSR(31.22)"RUCTION":CSR(31.15)"市":
600 RETURN
610 '■■■■ //////// 2 シン DATA \\\\\\\\ ■■■■
620 DATA "    ","   ●","  ● ","  ●●"," ●  "," ● ●"," ●● "," ●●●","●   ","●  ●"
"● ● ","● ●●","●●  ","●● ●","●●● ","●●●●"
630 '■■■■ //////// SCREEN  DATA \\\\\\\\ ■■■■
640 DATA 44500000EE780000E550000043AA000A512A000073F7000E2172000400500000. 60
650 DATA 0000000850AB500D51A1514003801AE003803841030500150205000900050009. 56
660 DATA 0000005400281414 0A0A15550AAA15440A8A0004828A4145AAAA54552AA85550. 74
670 DATA 0000001500001A3904081AA1040A1D70000255F0014440501744507E07000054. 62
680 DATA AA0A54152AAA55502AA055542AAA555502AA01550AA00544028A055400AA0155. 88
690 DATA 0040009501603DC51FF07DAE3DD0771455F82AAA54A8080000007FFF00007FFF.106
700 DATA 00040014000E050E0F10038E1E385100160051147 78F03C021EA00F000700038. 72
710 DATA 00000280555426C8F39E7EFC3AB82928B45A7BBC16D006C0028007C000000100. 88
720 DATA 0000E0005610400056381EA002BC0E20001005700178F5085B00451A0100003A. 66
730 DATA 0000120000103F343FF800707FE000002F50296039D0007839CA005A005A0002. 76
740 DATA 010008201550082015500820 0BA05D743AB8755CF29EA44A5D74BC7A5B841010. 94
750 DATA 0000000000A0080012F43D487AF4F97EE3D0F83639D003CA41ED00D1405400150. 88
760 DATA 02A0155402A0055008880A2808881F7C714755552B6A41411F7C141414141414. 86
770 DATA 000006C001000EE007800FE007A81EEF7B2C08F22A040AF002F00AE002A00040. 78
780 DATA 11402A0012A83AA00A203AB81AA0081C15D01D4E215C2D5721582DA001500000. 80
790 DATA E000A8A04A00CAA83D0075A8120037A8070016E805C022D42CF42A8028740F80. 84
800 DATA 02A005D002A0049005500490 02A005D002A000802AA80080AAAA00802AA80080. 56
810 DATA 2A002BFF2A002BFF0005154522252AAD22251DC50E090D8006A9050002A00000. 84
820 DATA 000438485DDE3E7CFDB87D703C001FB80FD43BA47A96F3EE3557417415000070.118
830 DATA 0A16050A36B712162A7B3E360D2D0E741DA82B5E78A937DA68AD56F22DAC5F76.126
840 '■■■■ //////// CONSTRUCTION \\\\\\\\ ■■■■
850 '■■■■  S C R E E N  ■■■■
860 CLS:COLOR 3:PRINTCSR(2.1)STRING$(22."■"):CSR(2.22)STRING$(22."■"):
870 FOR I=1 TO 22:PRINTCSR(2.I)"■":CSR(23.I)"■"::NEXT I
880 IF C=0 THEN C=1 ELSE 900
890 FOR I=1TO16:FOR II=1TO16:V(I.II)=0:NEXTII.I:CK=0:GOTO 930
900 COLOR 2:FOR I=1 TO 16:FOR II=1 TO 16
910 IF V(I.II)=1 THEN PRINTCSR(I+4.II+3)"●":
920 NEXT II.I
930 COLOR 5:PRINTCSR(25.1)"**************":CSR(25.6)"**************":
940 FOR I=2 TO 5:PRINTCSR(25.I)"*":CSR(38.I)"*"::NEXT
950 COLOR 2:PRINTCSR(27.3)"CONST":CSR(29.4)"RUCTION":
960 COLOR 3:PRINTCSR(26.8)"══      ══"::COLOR 4:PRINTCSR(29.8)"KEY":
970 COLOR 7:PRINTCSR(25.10)"┌──────┐":CSR(25.11)"|      ├":CSR(25.12)"└──────┘":
980 PRINTCSR(25.14)"┌┐":CSR(25.15)"| ├":CSR(25.16)"└┘":
990 PRINTCSR(25.18)"┌┐":CSR(25.19)"| ├":CSR(25.20)"└┘":
1000 CX=3:CY=2
1010 COLOR 6:PRINTCSR(26.11)"space":CSR(33.11)"PLOT":CSR(26.15)"P":
1020 PRINTCSR(30.15)"PLAY":CSR(26.19)"E":CSR(30.19)"END":CSR(29.20)"MAKE DATA"
1030 '■■■■  M A I N  ■■■■
1040 COLOR 4:PRINTCSR(CX.CY)"■"::BCX=CX:BCY=CY
1050 IF CX<5 OR CX>20 OR CY<4 OR CY>19 THEN PRINTCSR(BCX.BCY)" "::GOTO 1070
1060 IF V(CX-4.CY-3)=1 THENCOLOR2:PRINTCSR(BCX.BCY)"●"ELSEPRINTCSR(BCX.BCY)" "
1070 A$=INKEY$:CALL&H703
1080 CX=CX-(A$="4")*(CX<>3)+(A$="6")*(CX<>22)
1090 CY=CY-(A$="8")*(CY<>2)+(A$="2")*(CY<>21)
1100 IF CX<5 OR CX>20 OR CY<4 OR CY>19 THEN 1120
1110 IF A$=" " THEN IF V(CX-4.CY-3)=0 THEN V(CX-4.CY-3)=1:CK=CK+1:GOTO1040 ELSE
V(CX-4.CY-3)=0:CK=CK-1:GOTO 1040
1120 IF A$="P" THEN X=3:Y=2:K=0:K1=256:FORI=8TO20:PRINTCSR(25.I)CHR$(5)::NEXT:G
OSUB530:GOTO30
1130 IF A$="E" THEN 1160
1140 GOTO 1040
1150 '■■■■ MAKE  A  DATA ■■■■
1160 BEEP:CG1$="":CG2$="":CG3$="":CG4$="":CG5$=""
1170 FOR II=1 TO 8:FOR I=1 TO 16
1180 CG1$=CG1$+RIGHT$(STR$(V(I.II)).1):CG2$=CG2$+RIGHT$(STR$(V(I.II+8)).1)
1190 NEXT I.II
1200 FOR I=1 TO 128 STEP 4:CG3$=MID$(CG1$.I.4):CG4$=""
1210 FOR II=1TO 4:IF MID$(CG3$.II.1)="0" THEN CG4$=CG4$+" " ELSE CG4$=CG4$+"●"
1220 NEXT II
1230 FOR II=0 TO 15:IF CG4$=T$(II) THEN CG5$=CG5$+RIGHT$(HEX$(II).1)
1240 NEXT II.I
1250 FOR I=1 TO 128 STEP 4:CG3$=MID$(CG2$.I.4):CG4$=""
1260 FOR II=1TO 4:IF MID$(CG3$.II.1)="0" THEN CG4$=CG4$+" " ELSE CG4$=CG4$+"●"
1270 NEXT II
1280 FOR II=0 TO 15:IF CG4$=T$(II) THEN CG5$=CG5$+RIGHT$(HEX$(II).1)
1290 NEXT II.I
1300 WIDTH 80:COLOR 7:PRINTCSR(6.10)"DATA ":CG5$:".":RIGHT$(STR$(CK).3)::END
```


★丸○ハムの宣伝にでている親子は，いつになったら家に帰るのだろうか？疑問だ…。(東京都多摩市・レイドック作戦宇宙一等兵14才)……【影：あの人の奥さんはどうしてるんだろう。一度お会いしたいな。】

JR-100用

ブラッディ Bloody フィールズ Fields

★松下　一樹



◈ストーリー

1972年，米陸軍は，ここベトナムから撤退（てったい）しつつあった。

そんな中で，海兵隊小隊長のあなたは，5人の部下が捕虜（ほりょ）になっているのを知った。みんなが止めようとするのを振り切って，あなたは少ない弾薬を手に敵地へ向かうのだった。

◈遊びかた

RUNすると，ゲームをはじめるのか，パスワードを入力するのか聞いてきます。はじめてゲームをする場合はⒼを，パスワードを入力してゲームをはじめるときはⓅを押します。

画面には，LIFE（生命値），HIT RATE（命中率），SHOTS（残弾数），RIFLE（使用中のライフル名），MODE（モード表示），PRISONER（救出した捕虜数）が表示されます。くわしくは**第1表**を見てください。

最初のモードは移動モードになっています。ⒶⓏ⦗,⦘⦗.⦘で北，南，西，東へ一つずつ移動します。何もいなければスクリーンには何も表示されませんが，敵コマンドがいると，その敵数のキャラクターを表示します。このとき，敵と戦うときはⒻを押して戦闘モードにします。画面に表示された敵をすべて倒すと，AK47（敵のライフル）を拾うかどうか聞いてきます。拾いたい場合はⓎ，いらない場合はⓃを押してください。すでに持っている場合は表示されません。AK47を拾えば，M16A1（最初から持っているライフル）とはおさらばです。ライフルの特性については**第2表**を見てください。

戦闘中に逃げたければ，Ⓣを押して移動モードにします。また，敵を全滅させると自動的に移動モードになります。

弾か生命値がゼロになるとゲーム・オーバー。では，がんばって5人の部下を救出してください。

◈パスワード機能

ゲーム中にⓅを押すと，ピンポンパンポーンと鳴り，その時点でのパスワードが作られ，ゲーム・オーバーになったときにパスワードが表示されます。

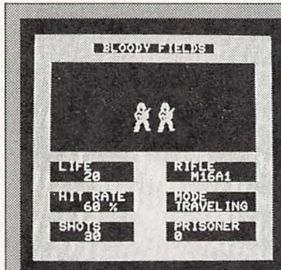
そして，再びゲームをはじめるとき，Ⓟを押してパスワードを入力してください。Ⓖを押した場合は，すべて初期値になるので注意してください。

《第1表》各パラメータの意味

LIFE（体力値）	敵に撃たれると－10　敵を撃つと＋7。最高99　最初20
HIT RATE（命中率）	敵を撃つと＋1。最高99　最初 M16A1　60％　AK47　30％
SHOTS（残弾数）	残弾数。M16A1の場合増えない。AK47のとき1人撃つと3～5発増える
RIFLE（ライフル）	現在使用しているライフルを示す　M16A1 or AK47
MODE（モード）	現在のモードを示す TRAVELING or FIGHTING
PRISONER（捕虜）	救出した捕虜の数 最初はゼロ（あたりまえだ）

《第2表》ライフルの特性

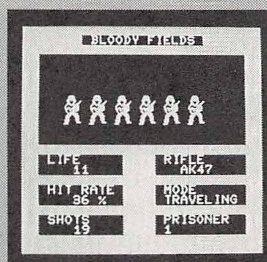
M16A1	最初から持っているライフル。最初命中率60％　弾数30発 敵を撃っても弾は増えない（敵の銃と口径がちがうため）
AK47	途中敵を倒すと手に入る。最初命中率30％（使いなれていないため）M16A1から転換するときは，持っていた弾をすべて捨てる。敵を撃てば弾が手に入る



▲《写真1》最初の敵との戦い。Ⓕキーで戦闘モードにしよう

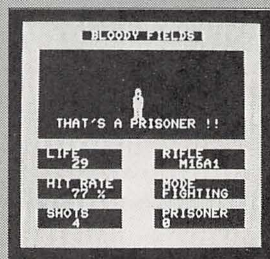
▼《写真2》敵を倒すと，敵のライフルAK47を拾うかどうか聞いてくる





▲《写真3》敵小隊との対決だ。LIFE値を考えて戦おう！

▼《写真4》敵小隊を全滅させると捕虜を1人救出できる



★コント：影「いててーっ！おまえ足ふんだなー」編「ふんでないよー!!」　影「おまえ，便秘なのか？」（静岡県焼津市・蒔田裕二16才）……【つぐ美：いやだーっ！お父さんの!!編：だれも聞いてないのに!?】

Bloody Fieldsのプログラム・リスト

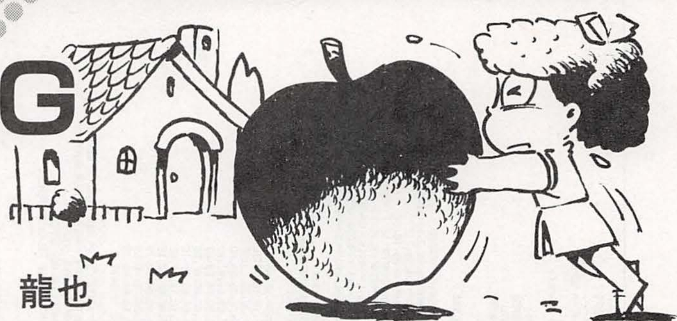
```
100 REM **** BLOODY FIELDS ****
110 GOSUB20000:OPTIONCMODE1:DIMA(5),B(5),P(5)
120 CLS:LOCATE2,0
130 PRINTTAB(6);"[illegible]"
140 PRINTTAB(6);"[illegible]"
150 PRINTTAB(6);"[illegible]"
160 PRINTTAB(6);"[illegible]"
170 PRINTTAB(6);"[illegible]"
180 PRINTTAB(6);"[illegible]"
190 PRINT
200 PRINTTAB(8);"[illegible]"
210 PRINTTAB(8);"[illegible]"
220 PRINTTAB(8);"[illegible]"
230 PRINTTAB(8);"[illegible]"
240 LOCATE15,7:PRINT"GAME START [G]";:LOCATE17,7:PRINT"PASWORD    [P]"
250 PICKK
260 IFK=$47THEN290
270 IFK=$50THEN17000
280 GOTO250
290 CLS
300 REM *** SETTEI ***
310 L=20:H=60:S=30:P=0:R=0:X=5:Y=4:M=0:E=0
315 FORI=1TO5:P(I)=0:NEXTI
320 RESTORE330:FORI=1TO5:READA(I),B(I):NEXTI
330 DATA2,2,4,5,5,9,8,0,9,8
500 REM *** SCREEN ***
505 CLS
510 FORI=0TO22:LOCATEI,1:PRINT"[illegible]";:NEXTI
520 FORI=3TO11:LOCATEI,3:PRINT"                         ";:NEXTI
530 FORI=13TO20:LOCATEI,3:PRINT"[illegible]";:NEXTI
540 LOCATE1,8:PRINT" BLOODY FIELDS ";
550 LOCATE15,1:PRINT"[illegible]";
560 LOCATE18,1:PRINT"[illegible]";
570 LOCATE13,4:PRINT"LIFE";:LOCATE13,18:PRINT"RIFLE";
580 LOCATE16,4:PRINT"HIT RATE";:LOCATE16,18:PRINT"MODE";
590 LOCATE19,4:PRINT"SHOTS";:LOCATE19,18:PRINT"PRISONER";
600 LOCATE17,10:PRINT"%";
700 REM **** MAIN LOOP ****
710 LOCATE14,7:PRINTL;" ";
720 LOCATE17,7:PRINTH;
730 LOCATE20,7:PRINTS;" ";
740 IFR=0THENR$="M16A1":GOTO760
750 R$="AK47 "
760 LOCATE14,20:PRINTR$;
770 LOCATE20,18:PRINTP;
780 PICKK
790 IF(K=$54)+(E=0)THENM=0
800 IFK=$46THENM=1
803 IFM=0THENM$="TRAVELING"
806 IFM=1THENM$="FIGHTING "
810 IF(L<0)+(S<0)THEN10000
820 IFP>4THEN30000
830 LOCATE17,18:PRINTM$;
850 IFK=$50THENGOSUB16000
860 IFM=1THEN6000
870 IFM=0THEN3000
900 GOTO710
3000 REM *** TRAVELING LOOP ***
3010 REM
3020 REM
3030 PICKK:IFK=0THEN3030
3032 IFK=$5ATHENX=X+1:GOSUB15000
3034 IFK=$41THENX=X-1:GOSUB15000
3036 IFK=$2ETHENY=Y+1:GOSUB15000
3038 IFK=$2CTHENY=Y-1:GOSUB15000
3050 IF(X<0)+(X>9)+(Y<0)+(Y>9)THENGOSUB3500
3060 FORI=1TO5
3070 IF(X=A(I))*(Y=B(I))*(P(I)=0)THENE=6
3080 NEXTI
3090 REM
3100 IFE=6THENG1=6:G2=21
3110 IFE=2THENG1=13:G2=16
3120 IFE=1THENG1=14:G2=14
3130 IFE=0THEN3190
3140 FORI=G1TOG2STEP3
3150 LOCATE7,I:PRINTFLD(1);"!$ ";
3160 LOCATE8,I:PRINTFLD(1);'"% ';
3170 LOCATE9,I:PRINTFLD(1);"#& ";
3180 NEXTI
3190 REM
3490 GOTO710
3500 LOCATE7,4:PRINT"YOU CAN'T GO";
3505 LOCATE9,10:PRINT"THE DIRECTION.";
3510 X=X+(X<0)-(X>9):Y=Y+(Y<0)-(Y>9):BEEP
3520 RET
6000 REM *** FIGHTING LOOP ***
6010 IFE<1THEN710
6020 POKE1,$FD:BEEP1:BEEP1:BEEP1:BEEP0:BEEP1:BEEP0:BEEP1:BEEP1:BEEP0
6030 POKE1,$FE:BEEP1:BEEP1:BEEP0:POKE1,$FF:BEEP1:BEEP1:BEEP0
6040 POKE1,$AA
6050 E2=E*30:R3=RND(100)
6060 IFR3<HTHENGOSUB7000
6070 IFR3<E2THENL=L-10
6080 S=S-1
6990 GOTO710
7000 REM ******* HIT *******
7010 E=E-1
7015 IFE<0THENM=0:RET
7020 FORI=G1TOG2-(3*E)
7030 LOCATE7,I:PRINTFLD(1);"   ";
7040 LOCATE8,I:PRINTFLD(1);"   ";
7050 LOCATE9,I:PRINTFLD(1);"   ";
7060 NEXTI
7070 L=L+7
7080 IF(R=0)*(E<1)THENGOSUB7500
7090 IF(R=1)*(E>=0)THENS=S+RND(3)+3
7100 H=H+1
7110 IFH>99THENH=99
7120 IFL>99THENL=99
7125 IFE<1THENGOSUB8000
7130 FORI=$00TO$FFSTEP$30
7140 POKE1,I:BEEP1:BEEP1:BEEP1:BEEP0
7150 NEXTI:POKE1,$AA
7160 RET
7500 REM **** AK47 TAKE ****
7510 LOCATE10,4:PRINT"THERE IS ENEMY'S AK47.";
7520 LOCATE11,4:PRINT"DO YOU TAKE IT ? [Y/N]";
7530 PICKK
7540 IFK=$59THENR=1:R$="AK47 ":H=30:S=10:GOSUB7600:RET
7550 IFK=$4ETHENR=0:R$="M16A1":GOSUB7600:RET
7555 GOTO7530
7600 LOCATE10,3:PRINTSPC(25);
7610 LOCATE11,3:PRINTSPC(25);
7620 RET
8000 REM ** PRISONER CHECK **
8010 IF(X=2)*(Y=2)*(P(1)=0)THENP(1)=1:GOSUB8200
8020 IF(X=4)*(Y=5)*(P(2)=0)THENP(2)=1:GOSUB8200
8030 IF(X=5)*(Y=9)*(P(3)=0)THENP(3)=1:GOSUB8200
8040 IF(X=8)*(Y=0)*(P(4)=0)THENP(4)=1:GOSUB8200
8050 IF(X=9)*(Y=8)*(P(5)=0)THENP(5)=1:GOSUB8200
8060 RET
8200 REM ***** PRISONER *****
8210 REM
8220 P=P+1
8230 LOCATE7,14:PRINTFLD(1);"'*";
8240 LOCATE8,14:PRINTFLD(1);"(+";
8250 LOCATE9,14:PRINTFLD(1);"),";
8260 LOCATE10,4:PRINT" THAT'S A PRISONER !! ";
8270 FORI=1TO1000
8280 NEXTI
8290 GOSUB15000
8300 RET
10000 REM **** GAME OVER ****
10010 M=0
10020 FORI=1TO30
10030 OPTIONCMODE0
10040 OPTIONCMODE1
10050 REM
10060 POKE1,RND(100)+156
10070 BEEP1
10080 NEXTI:POKE1,$AA
10090 GOSUB15000
10100 LOCATE5,6:PRINT"PASWORD"
10102 IFL2<10THENL$="0":GOTO10104
10103 L$=""
10104 IFH2<10THENH$="0":GOTO10106
10105 H$=""
10106 IFS2<10THENS$="0":GOTO10110
10107 S$=""
10110 LOCATE7,6:PRINTX2;Y2;L$;L2;H$;H2;S$;S2;P2;R2;D2;N2;B2;C2;O2
10120 LOCATE9,4:PRINT"WRITE IT ON A PAPER !!"
10130 LOCATE11,6:PRINT"*** HIT ANY KEY ***"
10140 PICKK
10150 IFK=0THEN10140
10160 GOTO120
15000 REM *** SCREEN CLEAR ***
15010 FORI=3TO11
15020 LOCATEI,3:PRINTFLD(1);SPC(25);
15030 NEXTI
15040 BEEP
15050 E=RND(3)
15060 RET
16000 REM *** PASWORD MAKE ***
16010 FORI=255TO105STEP-50
16015 FORJ=1TO100:NEXTJ
16020 POKE1,I:BEEP1:NEXTI
16030 BEEP0:POKE1,$AA
16040 X2=X:Y2=Y:L2=L:H2=H:S2=S
16050 P2=P:R2=R:D2=P(1)
16060 N2=P(2):B2=P(3):C2=P(4)
16070 O2=P(5)
16080 FORI=1TO100:NEXTI
16090 FORI=105TO255STEP50
16095 FORJ=1TO100:NEXTJ
16100 POKE1,I:BEEP1:NEXTI
16110 BEEP0:POKE1,$AA
16120 RET
17000 REM *** PASWORD ***
17010 CLS
17020 LOCATE12,3:PRINT"INPUT PASWORD ":LOCATE13,4:INPUTA$
17030 X$=MID$(A$,1,1):Y$=MID$(A$,2,1):L$=MID$(A$,3,2)
17040 H$=MID$(A$,5,2):S$=MID$(A$,7,2)
17050 P$=MID$(A$,9,1):R$=MID$(A$,10,1)
17052 D$=MID$(A$,11,1):N$=MID$(A$,12,1):O$=MID$(A$,13,1)
17054 B$=MID$(A$,14,1):C$=MID$(A$,15,1)
17060 X=VAL(X$):Y=VAL(Y$):L=VAL(L$):H=VAL(H$):S=VAL(S$)
17070 P=VAL(P$):R=VAL(R$):P(1)=VAL(D$):P(2)=VAL(N$)
17072 P(3)=VAL(O$):P(4)=VAL(B$):P(5)=VAL(C$)
17080 GOTO320
20000 REM **** CHR TEIGI ****
20010 RESTORE20040:FORI=$C000TO$C067:READA$
20020 A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$)
20030 NEXTI:RET
20040 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
20050 DATA00,07,0F,0F,1B,18,08,1C
20060 DATA23,40,48,77,26,20,13,0F
20070 DATA1E,3C,38,38,78,78,30,F0
20080 DATA00,80,C0,C0,E0,61,42,8C
20090 DATA78,74,F4,FC,5C,D0,E0,F8
20100 DATA78,3C,1C,1C,1C,0C,0F,00
20110 DATA03,07,07,04,04,02,0D,1C
20120 DATA1C,1E,1F,0F,1B,17,17,0E
20130 DATA0E,0E,0C,0E,0E,0E,06,1E
20140 DATA80,C0,40,40,40,80,60,70
20150 DATA50,F0,D0,D0,D0,F0,F0,E0
20160 DATAE0,E0,E0,E0,60,E0,E0,78
30000 REM **** OSHIMAI !! ****
30010 CLS
30020 LOCATE4,1:PRINT"***** CONGRATULATIONS !! *****"
30030 LOCATE11,1:PRINT"YOU HAVE FINISHED YOUR DUTY."
30040 LOCATE14,1:PRINT"YOU HAVE SAVE "
30050 LOCATE16,14:PRINT"YOUR MEN SAFELY."
30060 LOCATE21,10:PRINT"PLEASE RELAX IN PEACE."
30070 REM
30080 REM
30090 REM
30100 DIM Z(27,2):POKE$C80B,$E0
30110 RESTORE30510:FORI=1TO27:READZ(I,2),Z(I,1):NEXTI
30120 FORI=1TO10000
30130 READB,C
30140 IFB=99THEN30180
30150 IFB=0THENGOSUB190:NEXTI
30160 POKE$C804,Z(B,1):POKE$C805,Z(B,2):GOSUB30200
30170 NEXTI
30180 POKE$C80B,0:GOTO31000
30190 POKE$$C80B,0:GOSUB200:POKE$C80B,$E0:RET
30200 FORW=1TO75*C:NEXTW:RET
30500 REM DATA
30510 DATA4,$73,4,$33,3,$F6,3,$BD,3,$87,3,$55,3,$25,2,$F7,2,$CD
30515 DATA2,$A4,2,$7E,2,$5A,2,$38,2,$18,1,$FA,1,$DD,1,$C2,1,$A9
30520 DATA1,$91,1,$7A,1,$65,1,$51,1,$3E,1,$2D,1,$1B,1,$0B,0,$FC
30530 DATA10,2,18,2,17,2,15,1,13,8,10,2,18,2,17,2,15,2,13,10
30540 DATA13,2,15,2,16,2,17,10,18,2,20,2,21,2,22,8
30550 DATA10,2,18,2,17,2,15,2,13,8,10,2,18,2,17,2,15,2,13,10
30560 DATA13,2,15,2,16,2,17,10,15,2,13,2,20,2,18,8
30570 DATA13,4,15,4,17,4,22,4,20,10,18,2,17,2,15,2,17,10
30580 DATA15,2,13,2,11,2,15,10,13,1,13,1,13,2,13,2
30590 DATA13,4,15,4,17,4,22,4,20,10,18,2,17,2,15,2,17,10
30600 DATA15,2,13,2,20,2,18,12,11,2,15,2,18,4,18,4,18,4,18,4
30610 DATA18,6,23,2,18,4,15,2,16,2,18,4,18,4,16,2,13,6,11,12
30620 DATA11,2,15,2,18,4,18,4,18,4,18,4,18,6,23,2,18,4,15,2
30630 DATA16,2,18,4,18,4,16,2,13,6,11,12,23,2,22,2,20,4
30640 DATA16,4,20,4,16,4,18,6,20,2,18,4,23,2,22,2,20,4
30650 DATA16,4,20,2,23,6,18,12,11,2,15,2,18,4,18,4,18,4,18,4
30660 DATA18,6,23,2,18,4,15,2,16,2,18,4,18,4,16,2,13,8,11,10,99,99
31000 CLS
31010 LOCATE4,5:PRINT"MINOH HIGH SCHOOL"
31020 LOCATE6,2:PRINT"ELECTRONICS RESERCH CLUB"
31030 LOCATE9,9:PRINT"PRODUCT BY"
31040 LOCATE11,8:PRINT"K.MATSUSHITA"
31050 LOCATE15,3:PRINT"**** BLOODY FIELDS ****"
31060 LOCATE18,7:PRINT"S 61  6/16  MON"
```

★ひねくれものの私は，中指の第１関節と第２関節の間にペンだこができて，土ふまずに魚の目ができた。(宮城県仙台市・**快速仙山12才**)……【**影**：私の，足の親指のゲームだこよりひねくれている。】

JR-100用

移植版

キャリング CARRYING フルーツ FRUITS



★西畑　龍也

●はじめに

85年6月号のＰＣ－8001から85年12月号のＭＺ－2200，86年4月号のぴゅう太へと移植されていました。そこで思考型もはやっていることだし，わがＪＲ－100にも移植してやろう！ と思いました。

●遊びかた

たかチャンを操作して，リンゴを4個すべて小屋まで運べば1面クリアで，つぎの面へ行けます。16面クリアするとＪＲ－100が祝福してくれます。

1．たかチャンはＩＭＪＫで上下左右に動きます。もちろん壁，氷，リンゴ，小屋を乗り越えることはできません。
2．リンゴ，氷は前に何もなければ押すことができます。ただし，一度押すと壁，氷，リンゴにぶつかるまで止まりません。
3．氷はすぐ前に壁，氷，リンゴ，小屋があるとき，その方向に押すとつぶれてなくなります。ただし，リンゴは同じことをしてもつぶれません。
4．もし失敗したらリターン・キーを押してギブアップしてください。5回ギブアップで，GAME OVERです。
5．タイトルのときにあるキーを押すとコンティニュー・プレイができます。捜してみてください。

●プログラムについて

ケタが足りなかったので，キャラは8×8です。それとMZのプログラムを参考にしたのですが，内容がさっぱりわからなかったので，ＪＲのよく似たゲームを参考にして，ＭＺの画面データだけ移植しました。もしかしたら内容が変わっているかもしれません!?

●改造について

動きが速すぎて，よけいなところでつい氷を割ってしまう人は，100行のＰＩＣＫＫの前にＦＯＲＩ＝０ＴＯ10：ＮＥＸＴＩと入れてみてください。たぶん，やりやすくなるでしょう。

●おわりに

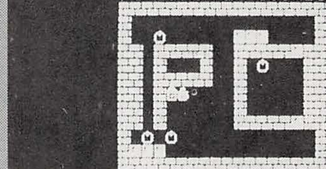
このゲーム，本当にむずかしくて，ぜんぜん先の面に進めません。だから全面解けたかたは編集部にレポートしてください。

参考

●85年ベーマガ12月号「ＣＡＲＲＹＩＮＧ ＦＲＵＩＴＳ」
●85年ベーマガ2月号「ＲＯＬＬ ＢＡＬＬ」同じくゲーム・プログラミング講座の「データ圧縮法」
●ベーマガ別冊ＡＬＬ ＡＢＯＵＴ namco「ナムコ キャラクター総図鑑」

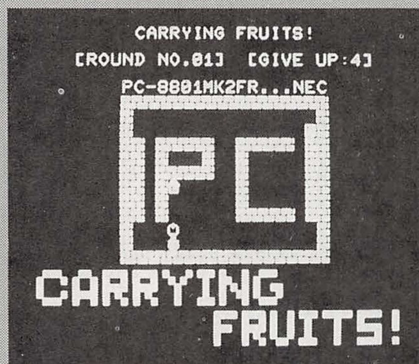


▶《写真1》タイトル画面とキー操作の説明



▲《写真2》どういうわけか，どの機種も1面はＰＣの面ですネ

▼《写真3》この1個を運び入れて面クリア





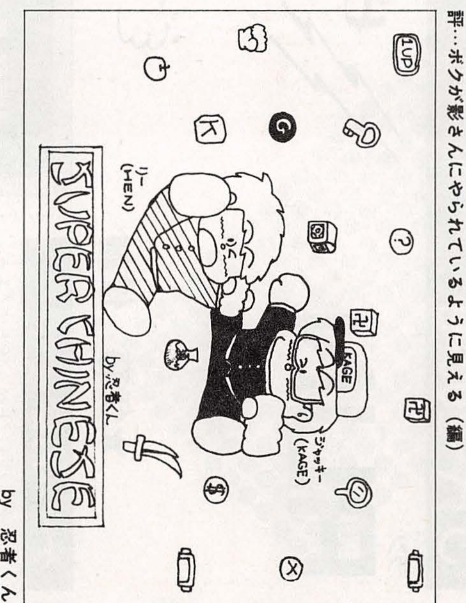
◀《写真4》やっときましたＪＲの面！ でもまだ先は長いゾ

★ＯＦのネタを考える方法：①ひたすら考える。②ＢＭを読み返す。③明日考えるために寝る。（群馬県榛名町 牧野正洋18才）……【影：④学校でバカなことをやり，自分をネタにする。これっきゃない！】

CARRYING FRUITSのプログラム・リスト

```
10 REM ### CARRYING FRUITS! ###
20 OPTIONCMODE1:DIMG(5),A(27,2):G(1)=-32:G(2)=-1:G(3)=1:G(4)=0:G(5)=32
25 M=1
30 RESTORE1000:GOSUB1000:GOSUB1050:N=M-1
40 CLS:R=4:C=5
50 N=N+1:M=N-1:IFN>16THEN500
60 RESTORE1220+N*40:GOSUB700
70 FORI=$A0TO$70STEP-$10:POKE1,I:BEEP:NEXTI:G=0
90 REM ######### MAIN #########
100 PICKK:IFY=1THENZ=$70:Y=0:GOTO120
110 Z=$60:Y=1
120 POKE1,Z:IFK=$DTHEN380
130 IF(K>$48)*(K<$4E)THENG=G(K-$48):POKEX,$85:GOTO150
140 GOTO100
150 BEEP:S=X+G:Q=PEEK(S):IF(Q=$82)+(Q=$83)THEN200
160 IF(Q=$81)+(Q=$84)THEN100
170 POKEX,0:X=X+G:POKEX,$85:GOTO100
180 REM ######## FORK #########
200 IFQ=$83THEN280
210 REM ######## ICE ##########
220 O=S+G:P=PEEK(O):IF(P>$80)*(P<$85)THEN260
230 O=S+G:P=PEEK(O):IF(P>$80)*(P<$85)THENPOKE1,$77:BEEP:GOTO100
240 POKES,0:POKEO,$82
250 POKE1,$68:BEEP:S=S+G:GOTO230
260 FORI=0TO10:POKE1,200-I*$20:POKES,$A:BEEP1:POKES,0:NEXTI:BEEP0
270 GOTO100
280 REM ####### FRUITS ########
290 O=S+G:P=PEEK(O):IF(P>$80)*(P<$84)THEN100
300 O=S+G:P=PEEK(O):IF(P>$80)*(P<$84)THENPOKE1,$77:BEEP:GOTO100
310 IFP=$84THEN340
320 POKES,0:POKEO,$83
330 POKE1,$68:BEEP:S=S+G:GOTO300
340 REM ### FRUITS INTO HUT ###
350 POKES,0:FORI=250TO10STEP-12:POKE1,I:BEEP1:NEXTI
360 R=R-1:IFR=0THENFORI=750TO10STEP-12:POKE1,I:BEEP1:NEXTI:BEEP0:GOTO40
370 GOTO100
380 REM ####### GIVE UP #######
390 C=C-1:IFC>0THENCLS:RESTORE1220+N*40:R=4:GOTO60
400 REM ###### GAME OVER ######
405 REM-0-2-4-6-8-0-[illegible]
410 LOCATE3,3:PRINT"[illegible]"
420 LOCATE4,5:PRINT"[illegible]"
430 LOCATE5,5:PRINT"[illegible]"
440 FORI=1TO11:POKE1,I*23:BEEP:NEXTI
450 REM ##### TRY AGAIN ? #####
460 LOCATE2,8:PRINT"TRY AGAIN? (Y/N)"
470 PICKK:IFK=$59THEN30
480 IFK=$4ETHENBEEP:FORI=250TO170STEP-2:POKE1,I:BEEP1:BEEP0:NEXT:CLS:END
490 GOTO470
500 REM ### ALL ROUND CLEAR ###
505 REM--0-2-4-6-8-0-[illegible]
510 CLS:LOCATE5,8:PRINT"CONGRATULATIONS!"
520 LOCATE7,8:PRINT"ALL ROUND CLEAR!"
530 LOCATE10,8:PRINT"[illegible]"
540 LOCATE11,8:PRINT"[illegible]"
550 LOCATE12,8:PRINT"[illegible]"
560 POKE$C80B,$E0:RESTORE630:FORI=1TO27:READA(I,2),A(I,1):NEXTI
570 READA,B:IFA=99THENPOKE$C80B,0:POKE1,170:END
580 IFA=0THENGOSUB620:GOTO570
590 POKE$C804,A(A,1):POKE$C805,A(A,2):GOSUB620
600 GOTO570
610 POKE$C80B,0:GOSUB620:POKE$C80B,$E0:RETURN
620 FORW=1TO10*B:NEXTW:RETURN
630 REM ######## MUSIC ########
640 DATA 4,$73,4,$33,3,$F6,3,$BD,3,$87,3,$55,3,$25,2,$F7,2,$CD
650 DATA 2,$A4,2,$7E,2,$5A,2,$38,2,$18,1,$FA,1,$DD,1,$C2,1,$A9
660 DATA 1,$91,1,$7A,1,$65,1,$51,1,$3E,1,$2D,1,$1B,1,$0B,0,$FC
670 DATA 0,2,13,2,18,2,17,2,18,2,17,4,18,2,17,3,17,3,20,2,22,2
680 DATA 22,2,23,3,23,1,25,2,25,2,25,1,25,1,25,10,99,99
700 REM ######## FIELD ########
705 REM---[illegible]
710 CLS:OPTIONCMODE1
720 LOCATE18,0
730 PRINT"[illegible]"
740 PRINT"[illegible]"
750 PRINT"[illegible]"
760 PRINTSPC(15);"[illegible]"
770 PRINTSPC(15);"[illegible]"
780 PRINTSPC(15);"[illegible]";
800 LOCATE1,8:PRINT"CARRYING FRUITS!":LOCATE3,3:PRINT"[ROUND NO.";
802 IFN<10THENPRINTHEX$(N);:GOTO806
804 PRINTN;
806 PRINT"]  [GIVE UP:";C;"]"
810 FORX=$C1C7TO$C1D8:POKEX,$81:POKEX+11*$20,$81:NEXTX
820 FORY=$C1C7TO$C327STEP$20:POKEY,$81:POKEY+17,$81:NEXTY
830 FORH=0TO1
840 FORI=7TO16:G=0:GOSUB850:G=8:GOSUB850:NEXTI:NEXTH:GOTO880
850 READA$:A$="$"+A$:A=VAL(A$):FORJ=8+GTO15+G:B=$C100+J+I*32
860 A=A*2:IFA>255THENA=A-256:POKEB,$81+H
870 NEXTJ:RETURN
880 FORI=1TO4:READA$:X$="$"+RIGHT$(A$,1):Y$="$"+LEFT$(A$,1)
890 X0=VAL(X$):Y0=VAL(Y$):POKE$C1E8+X0+Y0*32,$83:NEXTI
900 FORI=$84TO$85:READA$:X$="$"+RIGHT$(A$,1):Y$="$"+LEFT$(A$,1)
910 X0=VAL(X$):Y0=VAL(Y$):POKE$C1E8+X0+Y0*32,I:NEXTI
920 READD,A$:LOCATE5,7+D:PRINTA$:X=$C1E8+X0+Y0*32:BEEP:RETURN
1000 REM ######## PCG #########
1010 FORI=$C000TO$C02F:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXTI:RETURN
1020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,FD,FD,FD,00,DF,DF,DF
1030 DATA 00,FE,9E,BE,BE,FE,FE,FE,00,10,7C,92,82,82,82,7C
1040 DATA 18,3C,7E,FF,42,5A,42,7E,00,38,38,FE,7C,D6,D6,7C
1050 REM ###### OPENING #######
1060 CLS:LOCATE4,5:PRINT"♥♥♥CARRYING FRUITS!♥♥♥"
1061 LOCATE6,14:PRINT"[I]"
1062 LOCATE7,11:PRINT"[J]—┼—[K]"
1065 LOCATE8,14:PRINT"[M]"
1067 LOCATE10,8:PRINT"GIVE UP-[RETURN]"
1070 LOCATE12,9:PRINT"HIT ANY KEY !!":I=$C2C8
1080 POKEI,$85:PICKK:IF(K<>0)*(K<>32)THENM=1:RETURN
1090 POKE1,$A0:BEEP:POKEI,0:I=I+1:IFI>$C2D7THENI=$C2C8
1100 IFK<>32THEN1080
1110 REM ##### CONTINUE #######
1115 IFM=1THENRETURN
1120 LOCATE15,4:PRINT"CONTINUE ROUND NO.1-";M;" ";:INPUTM
1130 IF(M>=0)*(M<=16)THENRETURN
1140 GOTO1120
1250 REM ############ PC-8801MK2FR...NEC ############
1260 DATA 00,00,00,00,BE,7D,A2,41,BE,41,A0,41,A0,41,A0,7D,00,00,00,00
1270 DATA 00,00,00,70,00,02,00,00,00,00,00,00,00,00,02,00,00,E0,00
1280 DATA 12,3B,81,83,53,54,0,PC-8801MK2FR...NEC
1290 REM ############# SMC-777C....SONY #############
1300 DATA 00,0F,00,00,7B,6E,42,A8,7A,A8,0A,A8,0A,28,7A,2E,00,00,E1,E0
1310 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,12,28,00,00
1320 DATA 4B,70,78,8E,10,11,1,SMC-777C....SONY
1330 REM ############### IBM-JX...IBM ###############
1340 DATA 03,C0,00,00,1E,6C,04,38,04,10,24,10,24,38,3C,6C,80,00,80,03
1350 DATA 00,00,00,01,00,82,00,00,08,00,00,01,00,01,00,80,00,00,03,C0
1360 DATA 14,46,4D,77,63,64,3,IBM-JX...IBM
1370 REM ############ JR-100....NATIONAL ############
1380 DATA 00,07,00,00,1E,7C,04,44,04,7C,24,50,24,58,3C,4C,00,00,00,00
1390 DATA 00,00,00,00,00,01,00,00,00,01,00,40,00,40,00,40,00,44,40
1400 DATA 46,67,83,89,64,54,0,JR-100....NATIONAL
1410 REM ############## X1 TURBO...SHARP #############
1420 DATA 00,00,00,00,36,18,1C,08,08,08,08,08,1C,08,36,08,00,00,00,07
1430 DATA 00,00,AA,10,00,00,00,00,C0,80,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1440 DATA 31,46,52,6B,71,70,1,X1 TURBO...SHARP
1450 REM ############## SC-3000...SEGA ##############
1460 DATA 00,00,00,00,3E,7C,20,40,3E,41,02,41,02,41,3E,7C,80,01,80,07
1470 DATA 00,00,00,00,01,02,00,00,41,10,00,00,00,00,00,22,00,00,00
1480 DATA 53,6B,84,8D,65,55,2,SC-3000...SEGA
1490 REM ############# MSX....NICROSOFT #############
1500 DATA 00,00,00,00,DB,DB,AA,0E,AB,C4,A8,44,88,4E,8B,DB,00,00,00,00
1510 DATA 00,00,00,0D,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,20,09,0A,00,00
1520 DATA 1E,4B,67,89,22,12,1,MSX....MICROSOFT
1530 REM ########## MAX MACHINE...COMODOLE ##########
1540 DATA 00,00,00,00,DB,DB,AA,4E,AB,C4,AA,44,8A,4E,8A,5B,00,00,00,00
1550 DATA 08,20,00,08,00,00,00,00,00,00,00,00,00,30,00,00,41,02,20
1560 DATA 11,25,5B,68,31,41,-2,MAX MACHINE...COMODOLE
1570 REM ########### BM-L3/MK5....HITACHI ###########
1580 DATA 00,00,00,00,3C,6C,24,54,3E,54,32,54,32,44,3E,44,00,00,00,07
1590 DATA 01,00,24,04,00,80,00,00,00,00,80,80,00,00,00,80,00,00,00,00
1600 DATA 19,26,81,8B,7C,6C,-1,BM L3/MK5....HITACHI
1610 REM ############## RX-78...BANDAI ##############
1620 DATA 00,00,00,00,3E,6C,22,38,3E,10,28,10,2C,38,26,6C,00,00,00,00
1630 DATA 00,00,02,20,40,81,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,80,01,07
1640 DATA 12,4E,51,59,5C,4C,2,RX-78...BANDAI
1650 REM ########### VIC-1001....COMODOLE ###########
1660 DATA 00,00,00,00,45,DE,44,90,44,90,6C,90,28,90,39,DE,00,00,00,00
1670 DATA 00,0A,00,00,00,20,28,04,00,00,00,00,00,04,04,00,00,02,42,00
1680 DATA 11,33,4A,71,63,53,-1,VIC-1001....COMODOLE
1690 REM ################ M5....SORD ################
1700 DATA 00,00,00,00,36,7C,2A,40,2A,7C,2A,04,22,04,22,7C,00,00,00,00
1710 DATA 00,00,00,00,40,80,00,00,80,80,00,00,00,00,40,80,80,40,21,00
1720 DATA 1D,2E,5A,74,6C,5C,4,M5....SORD
1730 REM ############# MZ-2500....SHARP #############
1740 DATA E0,07,80,00,B6,7C,2A,05,2A,19,2A,30,22,40,22,7C,00,00,00,00
1750 DATA 00,00,00,00,00,00,00,40,40,00,00,00,08,00,09,00,08,00,53,00
1760 DATA 57,5D,61,81,24,14,1,MZ-2500....SHARP
1770 REM ############### S1...HITACHI ###############
1780 DATA 00,0F,00,00,3E,18,20,08,3E,08,02,08,02,08,3E,08,00,01,00,0F
1790 DATA 80,00,81,00,80,04,00,02,01,00,00,60,00,05,80,00,80,08,80,00
1800 DATA 1C,64,6A,6E,33,34,3,S1...HITACHI
1810 REM ############ FM-77AV....FUJITSU ############
1820 DATA 00,00,00,00,3E,6C,20,54,3C,54,20,54,20,44,20,44,01,80,07,E0
1830 DATA 24,01,8A,10,01,00,00,00,00,41,00,00,00,40,00,02,00,40,01
1840 DATA 31,67,7E,8B,76,75,0,FM-77AV....FUJITSU
1850 REM ############# FP-1000....CASIO #############
1860 DATA 00,00,00,00,3E,7C,20,44,3C,7C,20,40,20,40,20,40,00,00,00,00
1870 DATA 00,00,41,44,00,00,44,02,00,00,00,00,00,00,81,40,24,00,00
1880 DATA 46,51,54,5B,33,34,1,FP-1000....CASIO
```

評…ボクが影さんにやられているように見える（編）



by 忍者くん

★円とベーマガの値段はさがりませんか？ねえ，編集長，中曽根さん。（三重県四日市市・**藤田智陽15才**）……【**編集長**：おまけにベーマガの株もあがりっぱなしで，さがることはないだろう。】

ＪＲ-200用

ラン
RUN



★伊藤　俊輔

ゲーム内容

このゲームは，上から落ちてくるカミナリをよけて，何歩歩けるかを競うものです。

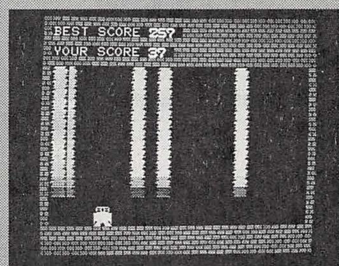
操作方法

カーソル・キーの左右を使い，画面の下にいるロボット(ＲＵＮくん)を操作し，上から落ちてくるカミナリをよけてください。

ＳＣＯＲＥは，カミナリに当たってＧＡＭＥ　ＯＶＥＲになるまで，何歩歩けたかを表示しています。



▲《写真１》ＲＵＮのタイトル画面。レベルを選ぼう



▲《写真２》上から落ちるカミナリをうまくよけよう

あっ，それとゲームをＲＵＮしたあと，ＬＥＶＥＬを聞いてくるので，１(簡単)から４(むずかしい)まで，好きなレベルを入力してください。

ＲＵＮのプログラム・リスト

```
100 REM =======================
110 REM =                     =
120 REM =         RUN         =
130 REM =                     =
140 REM =  By  Shunsuke Itoh  =
150 REM =                     =
160 REM =      1986 3/13      =
170 REM =                     =
180 REM =======================
1000 REM =======================
1010 CLEAR
1020 COLOR 2,0,0:CLS:POKE $CA00,0:POKE 0,0
1030 RESTORE 5005:FOR A=$C000 TO $C05F:READ B:POKE A,B:NEXT A
1035 RESTORE 6010:FOR A=$D180 TO $D1CF:READ B:POKE A,B:NEXT A:GOSUB 3000
1040 REM =======================
1050 COLOR 2,0,1
1060 FOR I=0 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT "++++++++++++++++++++++++++++++++";:NEXT I
1070 COLOR 7,0,0
1080 FOR I=5 TO 20:LOCATE 1,I:PRINT "                              ";:NEXT I
1090 REM -----------------------
1100 S=0:X=15:V=2:Y1=5:Y2=5:Y3=5:Y4=5:Y5=5:M=1:VR=$C36F:U=2
1110 P$=CHR$(31)+CHR$(29)
1120 M1$="#$"+P$+CHR$(29)+"%&"
1130 M2$="'("+P$+CHR$(29)+")*"
1140 S$=" "+P$+" ":M$=M1$:TZ$="  "+P$+CHR$(29)+"  "
1150 TY$='!"'+P$+CHR$(29)+'!"':T$=TY$+P$+CHR$(29)+TY$
1160 REM -----------------------
1170 COLOR 7,0,1
1180 LOCATE X,19:PRINT M$
1190 COLOR 5,0,0
1200 LOCATE 1,1:PRINT "BEST SCORE";H
1210 LOCATE 1,3:PRINT "YOUR SCORE";S
1220 FOR I=0 TO 10:SOUND 500,1:SOUND 1000,1:NEXT I
1230 REM =======================
1240 RANDOMIZE
1250 T1=INT(RND(1)*29+1):T2=INT(RND(1)*29+1):T3=INT(RND(1)*29+1)
1255 T4=INT(RND(1)*29+1):T5=INT(RND(1)*29+1)
1260 REM -----------------------
1270 PICK K
1280 IF K=28 THEN X=X+1:S=S+1:VR=VR+1:V=-1:IF X>29 THEN X=29:VR=VR-1
1290 IF K=29 THEN X=X-1:S=S+1:VR=VR-1:V=2:IF X<1 THEN X=1:VR=VR+1
1300 COLOR 7,0,1
1310 LOCATE X,19:PRINT M$;
1315 COLOR 7,0,0
1320 LOCATE X+V,19:PRINT S$;
1330 IF M=1 THEN M=2:M$=M2$:GOTO 1350
1340 IF M=2 THEN M=1:M$=M1$
1350 REM -----------------------
1360 COLOR 6,0,1
1370 LOCATE T1,Y1:PRINT T$;
1380 LOCATE T2,Y2:PRINT T$;
1390 LOCATE T3,Y3:PRINT T$;
1400 LOCATE T4,Y4:PRINT T$;
1410 LOCATE T5,Y5:PRINT T$;
1420 IF Y1>=17 THEN 1500
1430 Y1=Y1+LV:Y2=Y2+LV:Y3=Y3+LV:Y4=Y4+LV:Y5=Y5+LV
1440 REM -----------------------
1450 COLOR 7,0,0
1460 LOCATE 11,3:PRINT S;
1470 GOTO 1260
```

```
1500 REM -----------------------
1510 COLOR ,0,0
1520 IF PEEK(VR)<>3 AND PEEK(VR)<>7 THEN 2000
1530 IF PEEK(VR+1)<>4 AND PEEK(VR+1)<>8 THEN 2000
1540 IF U=2 THEN T$=TZ$+P$+CHR$(29)+TZ$:U=1:GOTO 1580
1550 IF U=1 THEN T$=TY$+P$+CHR$(29)+TY$:U=2
1570 Y1=5:Y2=5:Y3=5:Y4=5:Y5=5:GOTO 1230
1580 Y1=5:Y2=5:Y3=5:Y4=5:Y5=5:GOTO 1260
2000 REM =======================
2010 COLOR 2,0,1:LOCATE X,19:PRINT M$:COLOR ,,0
2020 LOCATE 0,0
2030 FOR J=0 TO 5:FOR I=1 TO 7:COLOR ,I,3:SOUND 1000,1:NEXT I:NEXT J
2040 COLOR ,0,3
2050 COLOR 7,0,0
2060 LOCATE 12,10:PRINT "GAME OVER"
2070 IF S>H THEN H=S
2080 FOR J=1 TO 30:FOR I=1 TO 7:COLOR I,0:LOCATE 11,3:PRINT S:NEXT I:NEXT J
2090 GOTO 1020
3000 REM =======================
3010 RESTORE 4010
3020 READ A,B:COLOR INT(RND(1)*7+1),0,1
3030 IF B=0 THEN 3060
3040 LOCATE A,B:PRINT "++":LOCATE A,B+1:PRINT "++"
3050 GOTO 3020
3060 COLOR 5,0,0
3070 LOCATE 10,15:INPUT "LEVEL (1--4)? ",LV
3080 IF LV<=0 OR LV>=5 THEN SOUND 500,10:GOTO 3060
3090 SOUND 800,5:COLOR 6,0,0
3100 LOCATE 11,17:PRINT "HIT RETURN"
3110 PICK L
3120 IF L=13 THEN RETURN
3130 GOTO 3110
4000 REM =======================
4010 DATA 2,2,2,4,2,6,2,8,2,10,4,2,6,2,8,2,8,4,8,6,6,6,4,6,6,8,6,10,8,10
4020 DATA 12,2,12,4,12,6,12,8,12,10,14,10,16,10,18,10,18,8,18,6,18,4,18,2
4030 DATA 28,2,28,4,28,6,28,8,28,10,26,8,24,6,22,2,22,4,22,6,22,8,22,10,0,0
5000 REM =======================
5005 DATA $00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
5010 DATA $1f,$3f,$0f,$3f,$7f,$1f,$1f,$3f
5020 DATA $f8,$f0,$fc,$fe,$fc,$fc,$f8,$fe
5030 DATA $1f,$20,$34,$20,$1f,$ff,$ff,$ff
5040 DATA $80,$40,$40,$40,$80,$ff,$fc,$c0
5050 DATA $ff,$ff,$ff,$df,$98,$b8,$7c,$fc
5060 DATA $c0,$cc,$fc,$f8,$f0,$60,$00,$00
5070 DATA $01,$02,$02,$02,$01,$ff,$3f,$03
5080 DATA $f8,$04,$2c,$04,$f8,$ff,$ff,$ff
5090 DATA $03,$33,$3f,$1f,$0f,$06,$00,$00
5110 DATA $ff,$ff,$ff,$fb,$19,$1d,$3e,$3f
5180 DATA $fe,$fe,$fe,$00,$ef,$ef,$ef,$00
6000 REM =======================
6010 DATA $7e,$ff,$c3,$c3,$c3,$c3,$ff,$7e
6020 DATA $3c,$7c,$7c,$1c,$1c,$1c,$7e,$ff
6030 DATA $7e,$ff,$c3,$4e,$18,$71,$ff,$7e
6040 DATA $7e,$ff,$83,$3e,$3e,$83,$ff,$7e
6050 DATA $1e,$36,$66,$c6,$ff,$ff,$06,$0f
6060 DATA $7f,$fe,$c0,$fe,$7f,$03,$ff,$7e
6070 DATA $7e,$ff,$c0,$fe,$c3,$c3,$ff,$7e
6080 DATA $7e,$ff,$c3,$66,$0c,$18,$18,$18
6090 DATA $7e,$ff,$c3,$7e,$c3,$c3,$ff,$7e
6100 DATA $7e,$ff,$c3,$ff,$7f,$03,$ff,$7e
```

★家庭訪問で，先生を家まで案内するとき，先生の前で自転車でこけてしまった。(静岡県藤枝市・Ｘ１Ｇがほしいまーちゃん)……【**編**：家庭訪問で，よその家に先生を案内したのは影さんです。】

コンワー
CONWOR



★高橋　昌弘

さて！

君が今いるところは，あの有名なCONWOR迷宮？の入口である。あたりはCONWOR迷宮に挑戦し敗れた者が，つかれをいやしているところであった。おそるおそる迷宮の入口を見まわした。君は，自分の勇気と知恵をためしてみようと，うすきみわるい迷宮の門をくぐったのであった。

迷宮からの言葉

動くとき，君はカーソル・キーで移動しなければならない。もし，どうしようもないときは，スペース・キーを押すことだ。そうすれば，もう1回その面ができるだろう。だが1人減ることになる！！！。くれぐれも気をつけることだ。

ところで，一つ注意しておこう。大きい回は3回，小さい回は2回，□は1回しか歩けないことだ。それと，Powを取ると君のジャンプ力が一つ増すことだ。そのPowのだしかたは，プログラムか，自力で見つけたまえ。

金を全部取れば，おのずと君に出口が見えるようになるだろう。この迷宮は三つある。まあ，せいぜいがんばることだ。

質問と一言

なぜか音楽を入れたとき，おかしな音になってしまいます。

《第1表》変数表

```
TM……TIME
SS……SCORE
X1 }
Y1 }…Powの位置
X }
Y }…人の位置
Z………ジャンプ
Q………面
```

JR-200を買って1年たらずのおろかな私に，このプログラムの批評をお願いいたします。

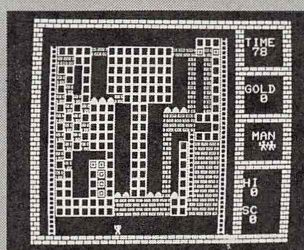
★　　★



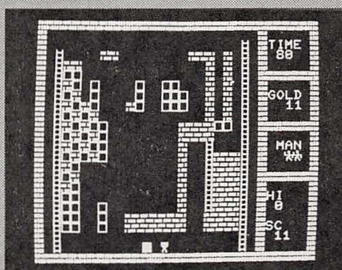
Dr.D：なかなかよくできているぞ。DATAの作りかたが初心者らしいが，悪くはない。こんどはパズルゲームでなくリアルタイムのアクション・ゲームに挑戦してほしい。
編：画面の作りかたがけっこういいんじゃないですか？
Dr.D：画面データの作成は安易なので，各自いろいろ作って遊んでみてはいかがかな。
編：友だちに解かせてみるのも，おもしろそうですね。



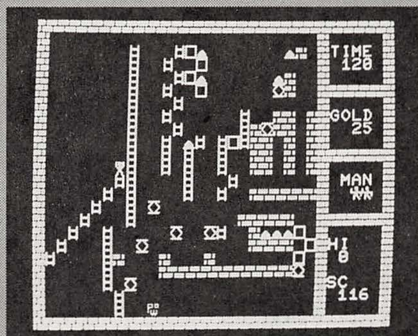
▲《写真1》CONWORのタイトル画面



◀《写真2》金をすべて取って脱出するのだが……。なかなかむずかしい



▶《写真3》最後の金を取ると出口が出現する。これで面クリアだ



▼《写真4》おっ！画面下にPowがでた。これでジャンプ力アップ

★影さん，ぼくはパソコンを買って2か月あまりで，AVGとRPGを合わせて2本解きました。どうだまいったか！（山梨県中巨摩郡・HVC14才）……【影：2か月で2本じゃ，私にはまだ勝てないな。】

CONWORのプログラム・リスト

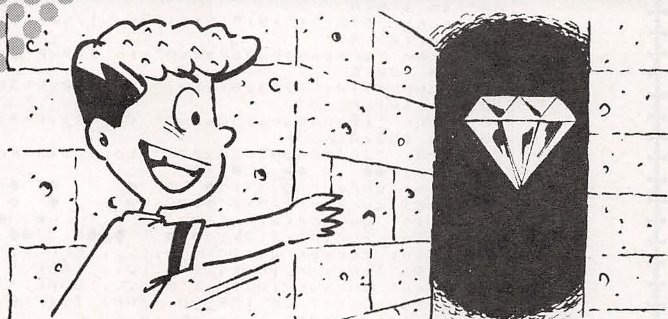
```
2 GOTO 900
10 PICK K:X1=0:Y1=0
20 F1=PEEK($C100+X+(Y+1)*32)
30 IF C=1 THEN C1=C1+1:IF C1<Z THEN Y1=-1:GOTO 110
40 IF F1=3 THEN C=1:GOTO 60
50 B$=" ":C=0:C1=0:J$="'"
60 IF S=0 THEN ON Q GOSUB 3500,3600,3700
70 IF ((XY(X,Y)=4)=0)*(F1=0)+(F1=11) THEN Y1=1:GOTO 90
80 BEEP 0:GOTO 95
90 BEEP 1:POKE $C83B,Y+20:GOTO 140
95 IF (TM<1)+(K=$20) THEN GOTO 600
100 IF K=$1F THEN Y1=1
110 IF (K=$1E)*(XY(X,Y)=4) THEN Y1=-1
120 IF K=$1D THEN X1=-1:J$="&":C=0
130 IF K=$1C THEN X1=1:J$="%":C=0
140 F2=PEEK($C100+X+X1+(Y+Y1)*32)
145 IF F2=12 THEN 500
150 IF F2=11 THEN G=G+1:SC=SC+1:SOUND 500,.5
171 IF G=G1 THEN LOCATE XD,YD:COLOR 3,7:PRINT ",":COLOR 7,0
172 B$=" "
173 IF XY(X,Y)=4 THEN B$="$"
175 IF F1=9 THEN B$=B$(1)
177 IF F1=1 THEN B$=B$(2)
178 IF F1=8 THEN B$=B$(3)
179 IF F2=10 THEN Z=Z+1:S=1:GOTO 190
180 IF (F2=0)+(F2=4)+(F2=11)+(F2=12)=0 THEN X1=0:Y1=0:B$=" "
190 COLOR ,,0:TM=TM-.1:LOCATE 26,3:PRINT INT(TM):LOCATE 26,21:PRINT SC
200 LOCATE 27,8:PRINT G;:COLOR ,,1
210 LOCATE X,Y:PRINT B$;:X=X+X1:Y=Y+Y1:LOCATE X,Y:PRINT J$;
220 GOTO 10
300 REM ======================
340 REM  GAMEN CLEAR
390 REM ======================
400 FOR I=1 TO 22:LOCATE 1,I:PRINT "                         ";:SOUND I*100,1
410 FOR I1=1 TO 100:NEXT I1:NEXT I
420 RETURN
450 REM ======================
470 REM  ROUND CLEAR
490 REM ======================
500 GOSUB 400
505 COLOR ,,0:IF Q=3 THEN 1300
510 FOR I1=1 TO 100:NEXT I1
520 FOR I=1 TO 11:LOCATE 5,10:PRINT LEFT$("ROUND CLEAR ",I):FOR I1=1 TO 100
530 NEXT I1:BEEP :NEXT I
540 S=0:Q=Q+1:G=0:SC=SC+INT(TM):GOTO 1625
550 REM ======================
570 REM game over
590 REM ======================
600 GOSUB 400:IF MA>1 THEN MA=MA-1:S=0:COLOR ,,1:GOTO 1625
610 X$(1)=" ┌─┐ ┌─┐ ┌┐┌┐┌─┐┬┬┬┬ ":COLOR ,,0
620 X$(2)="│ ││ │││││ ││ ││ │ │"
630 X$(3)="│ ┼┤│││││├─┤│ ├─┤├┬┘"
640 X$(4)="│ ││ ││└┘││ ││ ││ │"
650 X$(5)="└─┘┴ ┴┴  ┴└─┘ └┘ ┴ ┴"
660 FOR I=1 TO 27:FOR I1=1 TO 5:LOCATE 1,I1+2:COLOR I1:PRINT RIGHT$(X$(I1),I)
670 SOUND I1*200,1
680 NEXT I1:NEXT I
690 PICK L:IF L=0 THEN 690
694 GOTO 700
695 REM ===================
697 REM de mo
699 REM ===================
700 CLS:Q=1:Z=2:MA=3
710 COLOR 2,0,1:PRINT '""""""""""""""""""""""""""""""""';:COLOR ,,0
722 PRINT "                             ";
725 REM
730 COLOR 7:PRINT " ▇▇▇▇\▇▇▇▇\▇\ ▇\▇\▇\▇\▇▇▇▇\▇▇▇▇\";
740 PRINT " ▇\ ▇ ▇\ ▇ ▇▇\▇ ▇ ▇ ▇ ▇\ ▇ ▇\ ▇ ";
750 PRINT " ▇ \\\▇ \▇ ▇\▇▇ \▇\▇\▇ \▇ ▇▇▇▇ ";
760 PRINT " ▇  ▇\▇  ▇ ▇ \▇  ▇ ▇ \▇  ▇ ▇\▇\";
770 PRINT " ▇▇▇▇ ▇▇▇▇ ▇  ▇  ▇  ▇  ▇▇▇▇ ▇ \▇\";
785 PRINT "  \   \\   \\\ \\ \\\\ \   \\\ \\";
786 PRINT "  \   \\   \\\ \\ \\\\ \   \\\ \";
795 COLOR 2,0,1:PRINT '""""""""""""""""""""""""""""""""';
830 COLOR 5,0,0:LOCATE 1,20:PRINT "[ Les't chaleng this game ]"
840 COLOR 6:LOCATE 11,22:PRINT "HIT ANY KEY":COLOR 7
850 PICK A:IF A=0 THEN 850
860 GOTO 1500
865 REM ======================
880 REM  chara DATA
895 REM ======================
900 FOR I=$C000 TO $C067:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT I
905 POKE 0,0
910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
920 DATA ff,81,bd,a5,a5,bd,81,ff
930 DATA 00,fb,fb,fb,00,df,df,df
940 DATA ff,24,42,81,81,42,24,ff
950 DATA 42,42,7e,42,42,42,7e,42
960 DATA 18,19,11,ff,98,9c,24,44
970 DATA 18,98,88,ff,19,39,24,22
980 DATA 5a,5a,4a,3c,18,18,24,24
990 DATA 00,7e,42,5a,5a,42,7e,00
1000 DATA ff,81,81,81,81,81,81,ff
1010 DATA f7,95,f7,80,aa,aa,3e,14
1020 DATA 00,00,00,18,3c,7e,7e,ff
1025 DATA 0f,0f,0f,0f,0f,0f,0f,0f
1030 S$=CHR$(29)+CHR$(31):DIM XY(24,22)
1040 B$(1)=" "+S$+" ":B$(2)=" "+S$+"(":B$(3)=" "+S$+")":GOTO 700
1200 REM ======================
1240 REM GAME END
1290 REM ======================
1300 RANDOMIZE
1305 FOR I=1 TO 16:LOCATE 5,11:PRINT LEFT$("YOUR BEST PLAYER",I):BEEP
1310 FOR I1=1 TO 655:NEXT I1:NEXT I
1320 COLOR 3:LOCATE 4,13:PRINT "THANKYOU SEEYOUAGAIN":BEEP 1:FOR I=1 TO 2000
1325 NEXT I:BEEP 0
1330 FOR I2=1 TO 1000
1335 X=INT(RND(1)*23)+1:Y=INT(RND(1)*22)+1:C=RND(1)*7
1340 D=(RND(1)*10)+33:LOCATE X,Y:COLOR C,0,1:PRINT CHR$(D):NEXT I2
1350 GOTO 700
1400 REM ======================
1450 REM   GAME MEN
1490 REM ======================
1500 REM
1530 COLOR 5,0,1:FOR I=0 TO 23
1540 LOCATE 0,I:PRINT '"                        "  "';:NEXT I
1550 LOCATE 0,0:PRINT '"""""""""""""""""""""""""""""""""';
1560 LOCATE 0,23:PRINT '"""""""""""""""""""""""""""""""""';
1570 LOCATE 26,5:PRINT '"""""':LOCATE 26,10:PRINT '"""""'
1580 LOCATE 26,15:PRINT '"""""':COLOR 7,0,0
1590 LOCATE 26,2:PRINT "TIME"
1600 LOCATE 26,7:PRINT "GOLD"
1610 LOCATE 27,12:PRINT "MAN":LOCATE 27,13:COLOR ,,1:PRINT "&&&":COLOR ,,0
1611 LOCATE 26,17:PRINT "HI":LOCATE 26,20:PRINT "SC"
1612 REM ======================
1614 REM men made
1619 REM ======================
1625 LOCATE 27,13:PRINT RIGHT$("   ",4-MA):ON Q GOSUB 3000,3100,3200
1627 COLOR ,,0:G=0:F2=0:F1=0:LOCATE 26,18:PRINT HI:IF HI<SC THEN HI=SC
1630 FOR Y2=1 TO 22:FOR X2=1 TO 24:READ A:XY(X2,Y2)=A
1635 C=5
1640 IF A=1 THEN A$="!"
1650 IF A=2 THEN A$="("
1660 IF A=3 THEN A$=")"
1670 IF A=4 THEN A$="$":C=7
1680 IF A=5 THEN A$="#":C=3
1690 IF A=6 THEN A$="'":C=2
1700 IF A=7 THEN A$="+":C=6
1710 IF A=8 THEN A$=" "
1720 COLOR C,0,1:LOCATE X2,Y2:PRINT A$:NEXT X2:NEXT Y2
1730 COLOR 7:GOTO 10
1900 REM ======================
1930 REM 1-2-3
1950 REM DATA
1990 REM ======================
2000 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
2010 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,8,8,3,3,3,4,8
2020 DATA 8,4,3,3,3,6,6,3,3,3,3 ,3,3,3,3,6,6,6,1,6,1,4,8
2030 DATA 8,4,6,6,3,3,8,8,3,3,3,3, 3,3,3,3,8,8,6,8,6,3,4,8
2040 DATA 8,4,3,3,8,3,8,8,3,3,3,3, 3,3,3,3,8,8,6,8,6,3,4,8
2050 DATA 8,4,6,3,8,3,8,8,3,3,3,3, 3,3,3,3,8,8,6,8,6,3,4,8
2060 DATA 8,4,3,6,8,3,8,8,3,3,3,3, 3,3,3,3,8,8,6,8,6,3,4,8
2070 DATA 8,4,6,3,6,3,7,7,7,6,3,3, 3,3,3,3,8,8,6,8,6,3,4,8
2090 DATA 8,4,3,6,3,6,3,3,3,8,8,3, 3,8,8,7,7,7,6,8,6,3,4,8
2100 DATA 8,4,6,3,6,3,3,3,3,8,8,3, 3,8,8,6,6,6,6,3,3,3,4,8
2110 DATA 8,4,3,6,3,6,3,3,3,8,8,3, 3,8,8,6,6,6,6,8,8,3,4,8
2120 DATA 8,4,6,3,6,3,3,3,3,8,8,3, 3,8,8,6,8,8,4,3,3,3,4,8
2130 DATA 8,4,3,6,3,6,3,3,3,8,8,3, 3,8,8,6,8,3,4,6,6,6,4,8
2140 DATA 8,4,6,3,8,8,8,8,3,8,8,3, 3,8,8,6,8,3,4,6,6,6,4,8
2150 DATA 8,4,3,6,8,8,1,1,3,8,8,3, 3,8,8,6,8,3,4,6,6,6,4,8
2160 DATA 8,4,6,3,8,8,3,2,3,8,8,3, 3,8,8,6,8,3,4,6,6,6,4,8
2170 DATA 8,4,3,3,8,8,3,2,3,8,8,3, 3,8,8,6,8,3,4,6,6,6,4,8
2180 DATA 8,4,3,3,8,8,3,2,3,7,7,3, 3,7,7,6,7,3,4,6,6,6,4,8
2190 DATA 8,4,3,3,3,3,3,3,3,6,6,6, 6,6,6,6,3,3,6,6,6,6,4,8
2200 DATA 8,4,3,3,3,3,3,3,3,6,6,6, 6,6,6,6,3,3,6,6,6,6,4,8
2210 DATA 8,4,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,4,8
2220 DATA 8,4,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,4,8
2230 REM
2250 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
2260 DATA 8,8,8,8,8,8,3,4,8,8,8,4, 3,7,8,8,8,8,8,8,8,7,6,8
2270 DATA 8,8,8,8,8,3,7,4,8,8,4,8, 8,3,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
2280 DATA 8,8,8,8,3,7,3,4,8,8,8,4, 3,7,8,8,8,8,8,8,8,7,6,8
2290 DATA 8,8,8,3,7,3,7,4,8,8,4,8, 8,3,8,8,8,8,8,8,8,5,6,8
2300 DATA 8,8,3,7,3,7,3,4,8,8,8,4, 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
2310 DATA 8,3,7,3,7,3,7,4,8,8,4,8, 8,8,8,8,8,4,8,8,6,6,8,6
2320 DATA 8,7,3,7,3,7,3,4,8,8,8,4, 8,8,8,8,8,4,6,5,6,6,8,6
2330 DATA 8,3,7,3,7,3,7,4,8,8,4,8, 7,4,8,4,3,4,6,6,8,6,8,6
2340 DATA 8,7,3,7,3,7,3,4,8,8,4,8, 4,8,8,4,8,8,6,6,8,6,8,6
2350 DATA 8,3,7,3,7,3,8,4,8,8,4,8, 4,8,8,4,8,8,6,6,8,6,8,6
2360 DATA 8,7,3,7,3,8,4,4,8,8,8,8, 4,8,8,8,4,8,8,8,8,8,8,8
2370 DATA 8,3,7,3,8,4,8,4,8,8,8,8, 4,8,8,4,8,8,6,6,6,6,6,6
2380 DATA 8,7,3,8,4,8,8,4,8,5,8,8, 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
2390 DATA 8,3,8,4,8,8,4,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,6,6,6,6,6,8,8
2400 DATA 8,8,4,8,8,4,3,8,8,8,8,5, 8,8,5,4,8,8,6,7,7,7,3,8
2410 DATA 8,4,8,8,8,4,8,8,5,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,6,6,6,6,8,3
2420 DATA 4,8,8,8,4,6,8,8,8,6,8,8, 8,8,6,8,8,8,8,8,8,8,3,8
2430 DATA 8,8,8,8,4,8,8,8,8,8,6,6, 6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,5,8
2440 DATA 8,8,8,8,4,8,5,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
2450 DATA 8,8,8,8,8,4,8,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
2460 DATA 8,8,8,8,8,4,8,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,7
2470 DATA 8,8,8,8,8,4,8,8,8,8,8,8, 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
2480 REM
2500 DATA 8,8,4,4,8,6,6,8,4,4,4,4, 6,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
2510 DATA 6,8,8,8,4,8,8,8,8,8,8,4, 6,4,6,6,7,8,8,8,7,6,6,4
2520 DATA 8,3,6,7,8,6,6,6,8,8,4,8, 6,4,8,8,6,7,8,7,6,8,8,4
2530 DATA 8,8,8,6,8,8,8,8,6,4,8,8, 6,4,8,8,6,8,6,8,8,8,8,4
2540 DATA 8,4,8,6,7,8,7,8,7,8,4,8, 6,4,8,8,8,8,8,8,8,8,8,4
2550 DATA 4,6,6,7,6,7,8,4,8,8,8,4, 6,6,6,6,6,8,6,6,6,6,6,6
2560 DATA 4,8,4,4,7,6,8,4,8,8,4,8, 6,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
2570 DATA 8,4,8,7,8,8,8,4,8,4,8,8, 6,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
2580 DATA 8,4,8,6,8,8,4,8,6,8,8,8, 6,8,8,8,8,8,5,1,1,1,1,4
2590 DATA 4,8,7,8,8,3,8,8,8,8,8,6, 6,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,4
2600 DATA 6,6,6,6,6,8,8,8,8,8,8,8, 8,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,4
2610 DATA 8,7,8,8,8,6,6,6,6,6,6,2, 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,4
2620 DATA 4,6,6,6,6,7,8,8,8,8,4,8, 6,6,6,6,6,6,8,8,8,8,3,8
2630 DATA 4,8,8,8,8,6,6,6,6,4,8,8, 6,8,8,6,7,8,8,8,6,8,8,8
2640 DATA 6,3,6,4,8,8,8,8,7,4,8,8, 6,6,7,8,6,8,8,8,8,8,8,8
2650 DATA 8,4,4,4,8,8,3,6,6,4,8,8, 6,8,6,8,8,8,8,8,8,5,8,7
2660 DATA 4,8,8,8,3,8,8,8,4,4,8,8, 6,7,8,8,8,8,8,8,8,8,8,6
2670 DATA 4,8,8,8,2,8,8,4,8,8,8,8, 6,6,8,5,8,5,8,5,8,8,8,8
2680 DATA 8,4,8,3,8,8,6,6,6,4,8,8, 6,8,8,8,8,8,8,8,8,8,6,8
2690 DATA 4,8,3,8,8,7,8,7,6,4,8,8, 6,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
2700 DATA 8,4,8,8,8,6,8,4,4,4,8,8, 6,8,5,8,8,8,8,8,8,8,5,8
2710 DATA 8,8,4,8,8,6,8,4,8,8,8,8, 6,8,8,8,5,8,5,8,5,8,8,8
2900 REM ======================
2920 REM 1-2-3 of
2940 REM MEN DATA
2990 REM ======================
3000 X=10:Y=22:G1=11:TM=80:XD=12:YD=22:RESTORE 2000:RETURN
3100 X=10:Y=22:G1=33:TM=120:XD=10:YD=11:RESTORE 2250:RETURN
3200 X=1:Y=1:G1=22:TM=150:XD=5:YD=12:RESTORE 2500:RETURN
3400 REM ======================
3430 REM 1-2-3
3460 REM Pow DATA
3490 REM ======================
3500 SD=(X=24)*(Y=22)*(TM<50)
3510 IF SD=1 THEN COLOR 3:LOCATE 1,22:PRINT "*":COLOR 7
3520 RETURN
3600 IF G>20 THEN COLOR 2:LOCATE 10,22:PRINT "*":COLOR 7
3610 RETURN
3700 SD=(Y=3)*(X=9)*(K=30)
3710 IF SD=1 THEN COLOR 5:LOCATE 10,11:PRINT "*":COLOR 7
3720 RETURN
```

★お父さんとお母さん，おじいさんとおばあさん，ひいおじいさんとひいおばあさん，妹のうち，ベーマガを買ってくれたのはだれでしょう。(兵庫県神崎郡・金川聡11才)……【編：なんという長寿の家系なのだ！】

M5(BASIC-I)用

ブロック
BLOCK

★丸山　和巳



内容

あなたは世界一の大ドロボウです。あるところに世界一の金庫があると聞き，そこへドロボウに入りました。しかし，その金庫は，立体金庫でブロックを動かし出口への道を作りつつ，ダイヤを全部取るというものです。

遊びかた

あなたは，人（ ）をカーソル・キーで上下左右に動かしながら，ダイヤ(◈)を全部取ります。ブロックは，人をブロックの横に置き，動かしたい方向のカーソル・キーを押すと動きます。ダイヤを全部取ったら出口( )にいくと面クリアです。そして[S]キーでつぎの面へいけます。

ゲーム中どうしても面クリアできないときは，[G]キーでギブアップとなり，ゲーム・オーバーになります。ゲーム・オーバーになってから[S]キーを押すとリプレイです。

《第1表》変数表

F	……面数
D	……ダイヤを取った数
H	……画面表示時のY座標用の値
C	……自分の位置（VPEEK，VPOKEでの）
E	……ダイヤを取る数
J＄	…KEY
I＄	…READ用
A	……ループ(READ用)

《第2表》プログラムのしくみ

10	初期設定
20～ 50	画面データREAD&表示
60～ 70	自分とMEN数表示
80～120	KEY
130	70行へ
140～200	各キーのサブルーチン
210～240	ゲーム・オーバー表示
250～280	面クリア表示
290～	面データ

これはパズルゲームなので，考えてブロックを動かさないと他のダイヤが取れなくなったり，ゴールへ行けなくなってしまいます。

◆　◆

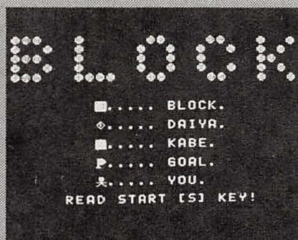
CHECKER FLAG

編：最近パズルゲームが多いですね。このゲームもそうですが…。

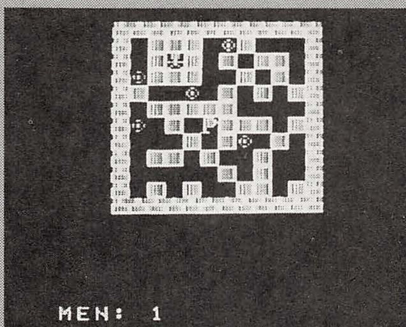
Dr.D：まったく。ありきたりのゲームばかりだな。べつにパズルゲームがよくないとは言わないが，同じようなゲームばかりで，ゲームにオリジナリティがない。

編：そうですね。もっとざんしんなルールのゲームを作ってもらいたいですね。

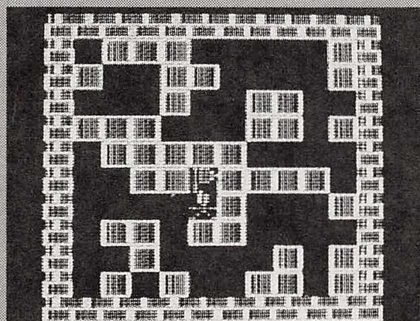
M5



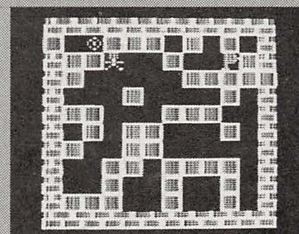
◀《写真1》BLOCKのタイトルとキャラクター説明



◀《写真2》全体の画面。ゲーム画面が小さいのが，ちょっと残念！



▶《写真3》ダイヤをすべて取って，ここからでれば面クリア



▶《写真4》考えてブロックを押さないとダイヤを取れなくなることも…

★あ～，平安京エイリアン，シェリフ，インビンコ，ボムビー，クラッシュコース，分裂インベーダー(正式名称知らず)がやりたいよお！(神奈川県横浜市・りすとらん)……【編：ベーマガのVGGコーナーを読むべし。】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 print "■■■":view:for A=1 to 3:stchr "0018245a5a241800" to
 177,A
20 stchr "3030303030303030" to 177,A+3:stchr "007e7e7e7e7e7e
00" to 178,A
30 stchr "5f5f5f5f5f5f5f5f" to 178,A+3:stchr "3c3c3c18ff1824
c3" to 179,A
40 stchr "a0a0a0a0a0a0a0a0" to 179,A+3:stchr "e7e7e7007e7e7e
00" to 180,A
50 stchr "9f9f9f9f9f9f9f9f" to 180,A+3:stchr "7c7e7f7e7c6060
f0" to 181,A
60 stchr "a0a0a0a0a0a0a0a0" to 181,A+3:stchr "0000000000000
00" to 182,A:next
70 stchr "2020202020202020" to 225,4:print cursor(2,3);"●●●
 .●      ●●    ●●   ●  ●"
80 print cursor(2,4);"●  ●  ●     ●  ●  ●  ●  ● ●"
90 print cursor(2,5);"●●●    ●     ●  ●  ●     ●●"
100 print cursor(2,6);"●  ●  ●     ●  ●  ●  ●  ● ●"
110 print cursor(2,7);"●●●    ●●●●   ●●    ●●   ●  ●"
120 print cursor(10,10);"い..... BLOCK.";cursor(10,12);"あ....
. DAIYA.";cursor(10,14);"え..... KABE."
130 print cursor(10,16);"お..... GOAL.";cursor(10,18);"う.....
 YOU.";cursor(7,20);"READ START [S] KEY!"
140 if inkey$="s" then chain
150 goto 140
```

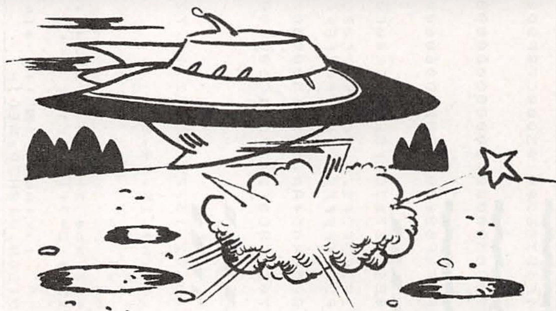
《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 print "■■■":view:let F=1:let D=0:let H=4:restore 290
20 cls:read C,E:for A=0 to 11:read I$
30 print cursor(5,H);I$:let H=H+1
40 if I$="GIVEかUP!" then goto 40
50 next
60 print cursor(2,22);"MEN:";F
70 vpoke(&3800+C),179:let J$=inkey$
80 if J$=";" then let K=-1:let L=-2:goto 140
90 if J$=":" then let K=1:let L=2:goto 140
100 if J$="@" then let K=-32:let L=-64:goto 140
110 if J$="/" then let K=32:let L=64:goto 140
120 if J$="g" then goto 210
130 goto 70
140 if vpeek(&3800+(C+K))=182 then vpoke(&3800+C),182:let C=
C+K:goto 70
150 if vpeek(&3800+(C+K))=177 then vpoke(&3800+C),182:let D=
D+1:let C=C+K:goto 70
160 if vpeek(&3800+(C+K))=181 then if D=E then goto 250
170 if vpeek(&3800+(C+K))=178 then goto 190
180 goto 70
190 if vpeek(&3800+(C+L))=182 then vpoke(&3800+(C+K)),182:vp
oke(&3800+(C+L)),178:goto 70
200 goto 70
210 print "■■":print cursor(8,5);"YOU ARE GIVE UP!";cursor(1
1,11);"GAME OVER!"
220 print cursor(10,16);"HIT [S] KEY!";cursor(11,13);"YOU";F
;"MEN."
230 if inkey$="s" then goto 10
240 goto 230
250 print "■■":print cursor(13,5);"CLEAR!";cursor(11,10);"NE
XT MEN."
260 print cursor(10,16);"HIT [S] KEY!"
270 if inkey$="s" then let F=F+1:let D=0:let H=4:goto 20
280 goto 270
290 data 200,5,ええええええええええええ,えかいいかあいかかかえ,えかいういかいかいいかえ,えあいいいか
かいかいかえ,えいかかあかいかいかいえ,えかいいいいいかかかかえ
300 data えあかいかおいいいかいえ,えかかかいかいあかいかえ,えかいいかいかかいかかえ,えかかかかかいかいかかえ
,えかいかいかかいいかいえ,ええええええええええええ
310 data 364,3,ええええええええええええ,えいかかかかいかかいかえ,いかいあかいかいかいかえ,えかいかかい
いおいかかえ,えかいいいいかいかいかえ,えかいいかいかかかいかえ
320 data えかかいかいあいかいかえ,えいいかいかいういかかえ,えかかいかかかいかいかえ,えかいあいいいかいかかえ
,えいいかかかかかかいかえ,ええええええええええええ
330 data 332,4,ええええええええええええ,いかあかかいかいかいかえ,えかいいかかいかかおいえ,えいかかいか
かいいいかい,えかかいかいかかあいかえ,えいかいかあいいいかかえ
340 data えかいかいかいういかいえ,えかいいいかいいいかかえ,えかかかいかいかかいかえ,えかあいかかいかかいかえ
,えいいいかかいかかいかえ,ええええええええええええ
350 data 232,7,ええええええええええええ,えかかかかいあいかかかえ,えかおいかかかかいかかえ,えかいういか
いいかかいえ,えかかいかいかいかいかえ,えかいいいいいいかあかえ
360 data えかあいかいかいいいかえ,えいかかかあいかかかいえ,えかいいかいいいいいかえ,えいあいいかかいあかかえ
,えかかかいあいかかかいえ,ええええええええええええ
370 data 166,4,ええええええええええええ,えういかかかかかかかかかえ,えいかいいいあいいいえ,えかいかかい
かかいかかえ,えいかいいかかいいかかえ,えかかかいかいかいいいえ
380 data えかあかいいおかいかかえ,えいかいかかかいいかかえ,えかいいいいいいいいいえ,えかかいかかいあいかかえ
,えあかいかかかかかかかかえ,ええええええええええええ
390 data 200,9,ええええええええええええ,えかいかいいかいかかいえ,えかいういかかかいあいえ,えかあいあい
あいかいいえ,えかいいいかいかかかいえ,えいあいかいかかいかあえ
400 data えかいかいあいいいかいえ,えいいいいかいいかいかえ,えかいかあいいいかいかえ,えいおいかいかいかいいえ
,えいかかかかいあかいいえ,ええええええええええええ
410 data 204,4,ええええええええええええ,えかかかかかいかいかあえ,えかかあかかいういかかえ,えかいいいい
いいかいかえ,えかいかかかいかかいかえ,えかいいおいかいいいかえ
420 data えかいいかいかかかいかえ,えかいかいあいいいいかえ,えいかいあいかかかいかえ,えかいいいいいいいかいかえ
,えかかかかかかかいかかえ,ええええええええええええ
430 data 297,4,ええええええええええええ,えいかかいかかかいかあえ,えかおいかかいいいかいえ,えかいかかい
かかかかかえ,えいかかいかいいいかかえ,えいかいういかかかいいえ
440 data えかかかいかかいいかかえ,えいいいかいかいあかかえ,えかいあかいかかかいかえ,えいいいかいかいいあかえ
,えかかかかかいかかかかえ,ええええええええええええ
450 data 201,6,ええええええええええええ,えかいかいいかいあいいえ,えいかいういかあいかいえ,えいいあいい
いかいいかえ,えいかいいかかかいいいえ,えかいかいかいいいいいえ
460 data えいかいかかかかかあかえ,えいかかいいいいいいいえ,えいかいいかかかあいかえ,えかいおかかいかいかかえ
,えいかいいあいいかかかえ,ええええええええええええ,0,0,GIVEかUP!
```

★トランプをやっているとき，一回一回ちがうゲームをやると，とまどいを感じませんか？(愛媛県宇和島市・鴻池享正)……【影：セブンブリッジとナポレオンと大貧民を同時にやると，とまどいどころの話ではない！】

M5(BASIC-G)用

ジェルナス
JELNUSS



★EBIお

STORY

D. D歴0006年，敵は我々が開発中のD. D星域の植民星に「惑星破壊爆弾」をしかけ，さらに戦闘メカをも送り込んできた。そこで，あなたは戦闘機「ジェルナス」に乗り，「惑星破壊爆弾」を回収すべく，敵に立ち向かうのだった。
“WARP NOW! JELNUSS!!”

HOW TO PLAY

カーソル・キーで上下左右に移動です。[SHIFT] でミサイル発射，もう一度押すとそこに投下されます。

また右のほうに“WARP OK!”とでているときのみ [FUNC] でワープ可能です。“WARP OK!”は30秒ごとにでたり消えたりします（死ぬと0秒にもどる）。

以上の操作で敵を倒し，爆弾のあるエリアにワープしたら，じゅうたん爆撃して爆弾（ガルバーラみたいなやつ）を出現させます。それを回収するとステージ・クリアとなります。

WARP INFORMATION

ワープする位置ですが，これはでたらめでなく，[FUNC] を押したときのジェルナスの位置に対応しています。それとワープエリアを示すマーカー（点滅しているやつ）はレーダー・センサーの役割もします。自分のいるエリアの縦一列の中に爆弾エリアがあると赤く，横だと青く，一致していると紫に点滅します（何でもないときは緑）。

しかし，これだけで10×12もあるエリアの中から，たった一つをさがすのはたいへんです。そこで，そのステージの爆弾エリアの位置は，ステージの一番はじめにでてくる敵によって決まるようにしてあります（**第1図**）。これでかなり楽になると思います。また，ステージ・クリアしたときの敵がつぎのステージのはじめにでてくるので，クリアするときの敵も考えてください。実はもう一つの爆弾エリアの位置を教えているものがありますが，これは自分で考えましょう。ヒントは「ゼディア」です。

なお，ジェルナスは2万点，6万点，以降4万点ごとに1機増えます。



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									

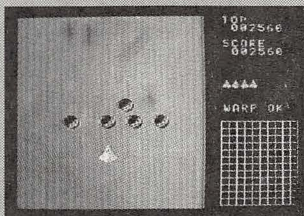
行1〜3：①　行4〜6：②　行7〜9：③　行10〜12：④

敵の種類	位置
キャルナス	①（10×3）
ラルガ	②（10×3）
コルプ	③（10×3）
マディソン	④（10×3）
バイザ	①~④（10×12）

《第1図》爆弾の位置と敵の関係

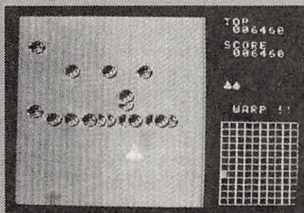


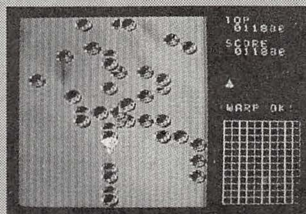
▲《写真1》JELNUSSのタイトル画面。なかなかカッコイイ



▲《写真2》敵の動きはなかなか速い！キーを押しすぎるとミサイル投下になってしまう

▼《写真3》画面右にWARP OK!!のサインがでたら，マップを見てワープ!!





▲《写真4》爆弾エリアが見つかったら，ひたすら投下爆撃を続けて爆弾を捜せ！

M5

★みなさん，こんな人は，いるでしょうか？ 一輪車でウィリーするやつ。（北海道札幌市・**下村孝光**）……
【影：セガのエンデューロレーサーで，最初からウィリーでクリアしたのは私だ！**編**：できるわけないでしょ!!**】**

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 print "URLZTSLU":mag 2
20!■■■■■■■■■ SPRITE & CHR ■■■■■■■■■
30 for I=8 to 87:read A$:stchr A$ to I:next
40 for I=104 to 122:read A$:stchr A$ to I,7:next
50 for I=111 to 114:read A:color I,A:next:color 123,&FF
60 for I=0 to 20:read A,B:scod I,A:scol I,B:next
70!■■■■■■■■■■■■■ INIT ■■■■■■■■■■■■■
80 print "U":locate 9,9:mprint(13,1):"しば"らくおまちくだ"さい":print "
Z"
90 view 22,13,31,23:ginit:view
100 for I=0 to 10:draw 182+I*7,104,182+I*7,188:next
110 for I=0 to 12:draw 182,104+I*7,252,104+I*7:next
120 view 0,0,21,5:ginit:fcol 10:view
130 T$="ijklmnn":for I=0 to 6
140 for J=0 to 7:B=128:for K=0 to 7
150 if(vpeek(&2000+ascii(mid$(T$,I+1,1))*8+J)and B)=0 then g
oto 180
160 V=16+I*20+K*2+(I-3)*(J-4)+(I=3)*(1-K/3)*J/2
170 gmove V,14+J*3:circle 3,,85:paint step 0,0
180 B=B/2:next K,J,I
190 for I=0 to 9:draw 75+I/3,6,90+I,47:draw 91,43+I/2,166+I,
43+I/2:next
200 draw 37,6,76,6:draw 40,5,76,5
210 stchr "E2F2FAFEFEEEE6E2" to 108,7
220!■■■■■■■■■ CALNUSS ■■■■■■■■■
230 data0101030302040500,1F3F6FEFFF3E0702,8000C0404020A010,A
854A295AA14A040
240 data02073FFFEF6E3F1F,0D05040203030101,40A094AA952254A8,1
0A0204040C00080
250!■■■■■■■■■ LARGUA ■■■■■■■■■
260 data 0203273F2F372F17,0E06020203010101,4080C4ACD4ACD4A8,
D0A0400040800080
270!■■■■■■■■■ KOLP ■■■■■■■■■
280 data000000000104030A,0A03040100000000,00000000080200C050,5
0C0208000000000
290 data0000030D13172C3D,3D3C1F1F0F030000,0000C0F0F8F83CBC,B
C3CF8F8F0C00000
300 data0000030D13172F3F,3F3F1F1F0F030000,0000C0F0F8F884B4,B
484F8F8F0C00000
310 data0000030D13170F2F,2F0F1F1F0F030000,0000C0F0F8F0F4,F
4F0F8F8F0C00000
320 data0000030D1317212D,2D211F1F0F030000,0000C0F0F8F8FCFC,F
CFCF8F8F0C00000
330!■■■■■■■■■ MADISON ■■■■■■■■■
340 data162160717F7F3E39,1C8E8F0701231F07,00187EFFF9F87031,9
838F8F0F0E0C000
350 data0021434307878FCE,FE7F7E3F1F0F0000,F8FEF1E0E0F09C5E,9
E3FFFEFC7060C58
360 data030F1F3F3F7F7F797C,3E3F1F874F7F3F1E,E482003CFEFE3F9F,5
F1FF7E7E3C28410
370!■■■■■■■■■ VIGHZA ■■■■■■■■■
380 data18207060736A777F,7F3F3F3E16100906,1008040814A854A8,5
0A850A050A04080
390 data2040C0C0E0E1FBFF,7F7F3B3B191C0A06,04020102058255AA,D
4AA548C102850A0
400 data08103038383F3F1F,1F1F0F0F0F070301,180C0A0CCA54FAF4,E
AF4E8D4680890E0
410!■■■■■■■■■ XEDIA ■■■■■■■■■
420 data12313B3B757B756B,341A040203030101,488C54F8FCBAFCBA,F
4B86000C0408080
430!■■■■■■■■■ BOMB ■■■■■■■■■
440 data0000010303030707,0703030301000000,000080408040A040,A
040804080000000
450!■■■■■■■■■ TAMA ■■■■■■■■■
460 data0000000000030707,0603000000000000,00000000080C040,C
080000000000000
470!■■■■■■■■■ BANG! ■■■■■■■■■
480 data0008000800020F260F,064F1D1F3E386280,03000C78F8D8B050,B
268F05004200000
490!■■■■■■■■■ MARKER ■■■■■■■■■
500 data007E7E7E7E7E7E00,0000000000000000,0000000000000000,0
000000000000000
510!■■■■■■■■■ ??? ■■■■■■■■■
520 data 1C1A1C1A1C001F60,80AF7F3F8F58E000,D0D0D0606000FC02,
0020B4B66E02186C
530!■■■■■■■ CHR DATA ■■■■■■■
540 data1010382854FEFE28,FE0E0E8E8E8E7E3C,FEE0E0FCE0E0E0FE,E
0E0E0E0E0E0E0FF
550 data E2E2E2E2E2E2E2E2,E2E2E2E2E2E2F27C,7CC6E07C0E06CE7C
560 data FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFDFFDFFFFFFFF7,FFFFFFFFFFFFFFFF,
0000000000000000
570 data0103070F1F3F7FFF,008040A050A854AA,552A150A05020100,5
4A850A040800000
580 data0000030F171F3F3F,0000C070E8E8C062,3F3F1C100C000100,9
20206840C38E000
590!■■■■■■■ CHR COLOR ■■■■■■■
600 data &30,&7f,&E0,0
610! ■■■ SPRITE SET & COLOR ■■■■
620 data0,15,68,9,0,0,0,0,0,0,0,0,72,13,72,13,72,13,72,13,72
,13,64,15,76,6,80,3
630 data8,12,16,10,24,4,40,8,56,14,64,15,84,8
640 cls:view 5,0,26,5:ginit,1:view
650 scod 0,8:scol 0,15:loc 0 to 124,56
660 locate 13,11:print "ENEMIES"
670 for I=0 to 5:loc I+14 to 24+(I mod 2)*120,I/2*24+100
680 read E$:locate 6+(I mod 2)*15,I/2*3+13:print "・・" E$:ne
xt
690 locate 6,23:print "WARP NOW !  ijklmnn !!U";:chain
700 data CALNUSS,LARGUA,KOLP,MADISON,VIGHZA,XEDIH
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 on error gosub $ERR
20 on coinc gosub $CNC
30 print "UR":HS=0:HS$="000000"
40 B$="s((t(stq(uvquqqv"
50 dim L(4),S(4),S$(3),C(3)
60 console 0:for I=0 to 4:read L(I),S(I):next
70 for I=0 to 3:read S$(I),C(I):next
80 play "07S5L32","08S1L32","04V0L32"
90 ST,SC,T,WP,PS=0:F,AX=5:AY=8:E=2000
100 cls:erase:locate 23,8:print "hhhhh"
110 gosub $CHR:gosub $CRT
120 S=0:scod 0,0:loc 0 to 88,0:move 0 to 88,128,3
130 gosub $STA:gosub $CRT:goto 860
140 loc 13 to 182+AX*7,104+AY*7
150 locate 22+F,8:print " ":time$=""
160 gosub $CHR:X=88:Y=128:loc 0 to X,Y
170!=========== MAIN ================
180 CH=CH+1:for I=0 to 3
190 K=inkey(0)-46:gosub $KEY
200 if time$>"00:00:30" then W=1-W:time$="":locate 23,11:if
W then print "WARP OK!" else print "X"
210 scol 13,(I mod 2)*CO:erase 12
220 P=post(6,10):L=10-ST<rnd(AC*9+9)
230 V=sgn(X-sprite(I+2,1)):H=sprite(I+2,0)
240 on T+1 gosub $T1,$T2,$T3,$T4,$T5
250 if play(2)=0 then sg 3,6,8
260 if SC mod 100+status(11)=0 then loc 11 to BX*16+8,0:move
 11 step 0,1,2
270 coinc on:next:goto 170
280$KEY
```

★影さん，ボクは目ざましの音で魔界村のミュージックができるぞ！（神奈川県愛甲郡・**ボクはエイジクン12才**）
……【**影**：魔界村のBGMは，回転ムラがおきたテープ・レコーダという気がするのは私だけだろうか？】

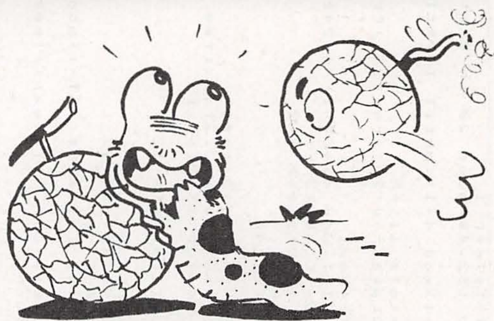
```
290 X=X+((K=9)*(X<152)-(K=8)*(X>8))*8
300 if(K=0)*(Y<176)then Y=Y+8:S=4 else if(K=5)*(Y>0)then Y=Y
-8:S=0
310 if inkey(1)and 4 then if status(1)then gosub $BOM else l
oc 1 to#0:move 1 step 0,S*2-4,1
320 if(W=1)*(inkey(1)and 2)then return $WRP
330 if rcrt(X/8,Y/8)=115 then return $CLA
340 scod 0,S:move 0 to X,Y,1:return
350$CNC
360 coinc off:C=coinc(1,2,5)
370 if C>0 then play "CB","AD":loc 12 to#C:erase C:PS=S(T):g
osub $SCR
380 if coinc(11,1,1)>0 then play "GD","CF":loc 12 to#11:eras
e 11:PS=rnd(10)*10+100:gosub $SCR
390 if coinc(0,2,11)>0 then return $BNG
400 return
410$SCR
420 SC=SC+PS:SC$=right$("0000"+num$(SC)+"0",6)
430 if SC>HS then HS=SC:HS$=SC$:locate 24,1:print HS$
440 if(SC=>E)*(SC-PS<E)then play "CDEFG":F=F+1:locate 21+F,8
:print "h":E=E+4000
450 locate 24,4:print SC$:return
460$BOM
470 Q=sprite(1,1)/8:H=sprite(1,0)/8:erase 1
480 if(CO=13)*(Q/4=BV/4)*(H/4=BH/4)then locate BV,BH:mprint(
4,4):B$:sg 3,4,15:return
490 if ST mod 2 then locate Q,H:mprint(2,2):"wxyz":sg 3,7,15
:play,,"C07FD04E"
500 return
510$T1
520 if status(I+2)=0 then scod I+2,12:loc I+2 to rnd(152),0:
move I+2 step rnd(2)-1,1,1
530 if H<Y-56 then return
540 scod I+2,8:move I+2 step V,-2,1
550 if(P>0)*L then loc P to#I+2:move P step V,2,1
560 return
570$T2
580 if status(I+2)=0 then scod I+2,16:loc I+2 to rnd(152),0
590 move I+2 step 0,2,rnd(1)+1
600 if(P>0)*L then loc P to rnd(152),0:move P step 0,3,1
610 return
620$T3
630 if status(I+2)=0 then scod I+2,20:loc I+2 to rnd(152),rn
d(64):move I+2 step 0,1
640 R=rnd(5):if R<2 then move I+2 step V*R,sgn(Y-H)*R,1
650 for J=2 to 5:scod J,(CH mod 4)*4+24:next:return
660$T4
670 R=rnd(1):if status(I+2)=0 then loc I+2 to rnd(152),R*192
:move I+2 step 0,1-R-R,1:goto 700
680 move I+2 step V,rnd(2)-1,2
690 if(P>0)*L then loc P to#I+2:move P step V,sgn(Y-H),2
700 for J=2 to 5:scod J,(CH mod 3)*4+40:next:return
710$T5
720 if status(I+2)=0 then loc I+2 to rnd(152),0:move I+2 ste
p 0,2,2:scod I+2,56
730 R=rnd(5):if R<2 then move I+2 step V*R,1,1:scod I+2,R*4*
V+56
740 if(P>0)*L then loc P to#I+2:move P step 0,2,1
750 return
760$WRP
770 coinc off:locate 23,11:print " WARP !"
780 AC=status(11):sg 3,7,15:scol 13,CO
790 for I=1 to 51:scol 0,(I mod 2)*15:sg 2,5-I/10:sleep 1,6-
I/10:next
800 erase:sg 3,,0:sleep 6,6:WP=WP+1:PS=300
810 if AC=0 then AX=(X-8)/16:AY=Y/16:goto 850
820 play,,"V15N1:1V0":AX=rnd(9):AY=rnd(11)
830 locate 23,11:print "ACCIDENT":sleep 1
840 if ST mod 4=T then loc 20 to 152,40:move 20 in 0 step-1,
0,1:sleep 2:PS=3000
850 gosub $SCR:repeat:R=rnd((ST-1)mod 4+1):until T<>R:T=R
860 loc 13 to 182+AX*7,104+AY*7
870 view 0,0,20,23:R=(ST-1)mod 4:cls 111+R
880 if R=3 then for I=0 to 30:locate rnd(20),rnd(23):print "
.";:next
890 view:for I=2 to 5:scol I,L(T):next
900 for I=0 to 7:color I+115,C((ST-1)mod 4)+(7-I)/4*240:next
910 CO=-(AX=BX)*8-(AY=BY)*5:CO=CO-(CO=0)*3
920 for I=0 to 4:sg 2,99,15:scol 13,0:sleep 2,2
930 sg 2,,0:scol 13,CO:sleep 2,2:next
940 W=0:locate 23,11:print "■":goto 140
950$CLA
960 move off:coinc off:for I=2 to 5:loc 12 to#I
970 sg 3,7,15:for J=1 to 10:sg 2,J*8:sleep 2,2:next:sg 3,,0
980 erase I,12:sleep 2,4:PS=S(T):gosub $SCR:next
990 PS=1000:gosub $SCR
1000 erase:move on:view 0,0,20,23:cls:goto 120
1010$STA
1020 BV=rnd(3)*4+1:BH=rnd(20):BX=rnd(9)
1030 if T=4 then BY=rnd(11)else BY=T*3+rnd(2)
1040 ST=ST+1:locate 8,9:print "STAGE" ST
1050 for I=1 to 12:locate 6,12:print left$(S$((ST-1)mod 4),I
)
1060 sg 2,180,15:sleep 2,2:sg 2,,0:sleep 3,1:next:sleep 1
1070 view 0,0,20,23:cls:view:return
1080$CRT
1090 view 22,13,31,23:ginit,1:view
1100 print cursor(23,0)"TOP" cursor(24,1)HS$ cursor(23,3)"SC
ORE"
1110 PS=0:gosub $SCR:return
1120$BNG
1130 coinc off:loc 12 to#0:sg 3,7,15
1140 for I=1 to 3:for J=6144+S*8 to 6175+S*8:sg 2,I*9
1150 vpoke J,vpeek(J)and rnd(255):next:erase 12:next
1160 sg 3,,0:erase:gosub $CHR
1170 sleep 1:F=F-1:if F then goto 140
1180 cls:locate 8,12:print "G A M E  O V E R":sleep 1
1190 print "■  TOP " HS$ "■SCORE " SC$
1200 W=0:X=64:Y=112:loc 0 to X,Y
1210 T=T+1+(T>3)*5:for I=2 to 5:scol I,L(T):next
1220 view 5,2,26,7:ginit,1:view
1230 locate 11,16:print "HIT ANY KEY"
1240 CH=CH+1:for I=0 to 3:K=rnd(9)
1250 if inkey(0)+inkey(1)then goto 90
1260 for J=0 to 2:gosub $KEY:next
1270 P=post(6,10):V=sgn(X-sprite(I+2,1)):H=sprite(I+2,0)
1280 on T+1 gosub $T1,$T2,$T3,$T4,$T5
1290 if coinc(0,2,10)>0 then goto $DMO
1300 next:goto 1240
1310$DMO
1320 sleep 1:cls:erase
1330 for I=0 to 320:R=rnd(131)
1340 locate R mod 22+5,R/22+2:print chr$(255-R):next
1350 view 5,2,26,7:ginit,1:view
1360 sleep 1:for I=0 to 45:bcol I mod 10:sleep 1,1:next
1370 bcol:sleep 2:goto 1180
1380$CHR
1390 for I=0 to 7:stchr rdchr$(I+8,0)to I:next:return
1400 data12,22,10,18,4,28,8,12,14,35
1410 data"LAND PLANET ",3," SEA PLANET ",7,"SNOW PLANET ",14
,"IN THE SPACE",0
1420$ERR
1430 if err=20 then resume
1440 print "Error" err "In" erl erl$
```

M5

★7月号91ページのチャーリーEND君，僕はユーユのファンです。今度いっしょに"うしろ指さされ組ごっこ"しようね。(東京都大田区・**平社　仁**)……【**影**：キサマの秘孔は背中だな。うしろ指百裂拳，あたたたたっ！】

ボム BOMB メロン MELON

★AOI



ストーリー

もんすたあ君の農場ではメロンがたくさんみのりました。そこへ，悪いムシさんが遊びにやってきました。そして，おいしいメロンはどれかなあ〜とあっちでガブリ，こっちでガブリ。

怒ったもんすたあ君は悪いムシさんめがけてメロンを投げつけました。きのう水をいっぱい与えていたので，パンパンにはっていたメロンはドカーンと水蒸気爆発！　悪いムシさんは遠くへぶっとんでいったとさ……。

あそびかた

「もんすたあ君」はカーソル・キー↑↓←→で移動します。「メロン」はスペース・キーで投げることができます。メロンはごろごろころがっていき，しばらくすると爆発します。このとき，壁があると方向が変わりますから逃げる準備をしてください。当然のことですが爆発にまきこまれるとNGです。

虫くいメロンは合間をみてスペース・キーで処分してください。迷路に通路ができ，もんすたあ君の移動が楽になります。



Dr.D：キャラクターが小さいのが残念だ。
編：まあまあのゲームですね。
Dr.D：キャラが，2×2ぐらいのほうがいい。そうすると表示される画面の範囲が小さくなるから画面を上下左右にスクロールさせればカンペキだ。
編：そうすると，さらにマシン語でプログラムする必要がありますね。
Dr.D：しかし，むずかしくはない。

プログラム

やっつけたときとやっつけられたときは“メイロ”畑は乱数で書きかえます。同じ迷路でやると手順というか型ができてしまいおもしろくありません。毎回ちがう迷路で頭を悩ませてください。作画の待ち時間は5秒ぐらいですから問題ないと思います。

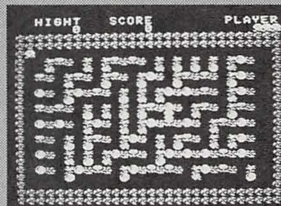
ゲーム画面に表示していませんがタ

《第1表》変数リスト

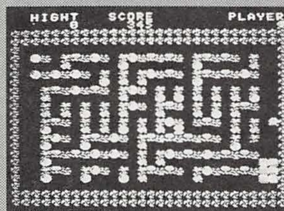
もんすたあ	V，V$	人数	メロン	Q( )	ドカンマーク
	K	キー入力		G$( )	メロン，花のキャラクター
	X，Y	座標	その他	A$	汎用
	XX，YY	メモ用		A，B	汎用
	X( )，Y( )	移動量		C	カウンタ
	B$( )	キャラクター在中		M	マシン語用DUMY
悪いムシ	M	VRAMアドレス		I，J	ループ
	D	方向		H	ハイスコア
	R( )	移動量		S	スコア
メロン	N	VRAMアドレス		TIME	タイム・カウント
	P	カウンタ		K$	キー入力
	Z	方向		MB$ ME$ MS$	PLAY（音用）
	KM	投げるときの方向			

もんすたあ　:MOVE/カーソルキー
メロン　:SHOT/スペースキー
しんだメロン〈CUT/5point〉
わるいむし　〈KILL/100point〉
HIT ANY KEY　(P) AOI

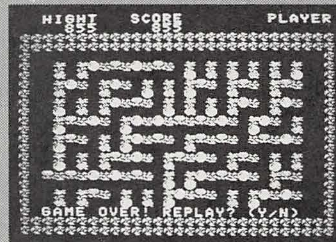
◀《写真1》BOMB MELONのタイトル画面。キーを押してスタート



▼《写真2》左すみにいる「もんすたあ」を操作して，悪いムシを殺せ！



▲《写真3》やった！メロン爆弾命中だ。できるだけ早くムシを殺せ!!



▶《写真4》「もんすたあ」が3匹ともやられるとゲーム・オーバー

★僕のクラスは，2時間目が終わると，男子生徒はもちろん，女子生徒も弁当の時間になります。（群馬県館林市・小谷野浩二16才）……【影：私も，高校生のときは，よく早ベンしてたなあ〜。編：高校生のときだけ？】

イム・カウントはしています。もし，作画終了から5分たってもダメなときはゲームエンドになります。

マシン語はつぎのとおりです。

①&HF000

SCREEN1の特殊モード（多色刷モード）のためのVRAM初期化，&HF260～F35Fがワークエリアです。

②&HF041

PCG定義用です。&HF260～F267にフォント・データ，&HF268～26Fにカラーデータを設定してからUSR（キャラコード）を実行すると定義されます。

BOMB MELONのプログラム・リスト

```
100 REM ********************
110 REM *  BOMB MELON /MSX  *
120 REM *    1986.7.1   AOI *
130 REM ********************
140 '
150 CLEAR 800,&HEFFF:COLOR 15,4,1:KEY OFF:SCREEN1:WIDTH32:CLS
160 DEFINT A-Z:DEFSNG H,S,T:A=RND(-TIME/3):B=0:C=0:D=0:A$="T200V1005"
170 DIM B$(8),M$(8),X(8),Y(8),R(3),Q(8),G$(1,1):PLAY A$+"L64CD",A$
180 GOSUB1260:GOSUB810:GOSUB1110
190 CLS:S=0:V=4:V$=" ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠"
200 GOSUB 690:'SCREEN MAKE
210 '--------------- MONSTA
220 IF TIME>18000 THEN V=0:GOTO630
230 IF STRIG(0) THEN 480
240 K=STICK(0):XX=X+X(K):YY=Y+Y(K):A=VPEEK(&H1800+YY*32+XX):IF K THEN KM=K
250 IF A=&H20THEN X=XX:Y=YY:GOTO280
260 IF A=&H82 OR A=&H83 THEN LOCATE X,Y:PRINT " ":X=XX:Y=YY:GOTO610
270 IF A=&H8B THEN 540 ELSE K=0
280 LOCATE X,Y:PRINT B$(K):GOTO300
290 '------------------ BUG
300 IF M THEN 320
310 A=RND(1)*10+10:B=RND(1)*8+8:M=&H1800+B*32+A:IF VPEEK(M)<>32 THEN310ELSE380
320 D=RND(1)*4:B=M+R(D):A=VPEEK(B)
330 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(&H80-(RND(1)>.5))
340 IF A=&H20 THEN VPOKE B,&H82-(RND(1)>.5):VPOKE M,&H20:M=B:GOTO400
350 IF A=&H80 OR A=&H81 THEN VPOKE M,32:M=B:GOTO610
360 IF A=&H8B THEN 540
370 IF A=&H8A AND RND(1)>.7 THEN VPOKE B,&H89:PLAY"O5L64CDC"
380 VPOKE M,&H82-(RND(1)>.5)
390 '------------- BOMB MELON
400 IF N=0 THEN 220
410 P=P-1:IF P<1 THEN 540
420 B=N+R(Z):A=VPEEK(B)
430 IF A>&H7F AND A<&H84 THEN VPOKE N,32:N=B:GOTO540
440 IF A=&H20 THEN PLAY"O2L64E":VPOKE B,&H8B:VPOKE N,&H20:N=B:GOTO220
450 VPOKE N,&H8B:A=RND(1)*4
460 IF ABS(R(A))=ABS(R(Z)) THEN Z=RND(1)*4:GOTO220 ELSE Z=A:GOTO220
470 '------------- PUSH MELON
480 IF N THEN 300 ELSE PLAY "O4L64F"
490 B=&H1800+Y*32+X+R((KM-1)¥2):IF VPEEK(B)=&H8A THEN VPOKE B,&H8B:GOTO510
500 IF VPEEK(B)=&H89 THEN VPOKE B,&H20:S=S+5:GOSUB780:GOTO300 ELSE300
510 N=B:B=N+R((KM-1)¥2):IF VPEEK(B)<>&H20THEN VPOKE N,&H20:GOTO540
520 VPOKE B,&H8B:VPOKE N,&H20:N=B:Z=(KM-1)¥2:P=10:GOTO300
530 '-------- EXPLOSIAN MELON
540 FOR I=0TO8:B=N+Q(I):A=VPEEK(B):IF A<&H84 OR A>&H8A THEN VPOKE B,&H8C
550 NEXT:FOR J=15TO5 STEP-1:A$=STR$(J):PLAY "V"+A$+"O3C":NEXT:PLAY "V10"
560 FOR I=0TO8:B=N+Q(I):A=VPEEK(B):IF A=&H8C THEN VPOKE B,&H20
570 NEXT:N=0:A=VPEEK(&H1800+Y*32+X)
580 IF VPEEK(M)<>&H20 THEN IF A<>&H20 THEN 220 ELSE 630
590 S=S+100:GOSUB780:IF A<>&H20 THEN 200 ELSE 630
600 ' ------------- GAME END
610 FOR J=0TO9:PLAY"O3L64FE":LOCATE X,Y:PRINT CHR$(&H80):GOSUB790
620 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(&H82):GOSUB790:NEXT:FOR I=0 TO 2000:NEXT
630 LOCATE X,Y:PRINT " ";:VPOKE M,&H20:V=V-1:IF V>0 THEN 200
640 PLAY ME$,"R"+ME$:IF H<S THEN H=S:LOCATE 1,1:PRINT USING"#######";H
650 LOCATE 2,21:PRINT" GAME OVER! REPLAY? (Y/N) "
660 K$=INKEY$:IF K$="Y" OR K$="y" THEN 190
670 IF K$="N" OR K$="n" THEN SCREEN0:PLAY MB$:END ELSE 660
680 '---------------- SCREEN
690 PLAY MS$+MS$:LOCATE 1,0:PRINT "  HIGHT   SCORE         PLAYER"
700 LOCATE 1,1:PRINT USING "#######";H:GOSUB780
710 LOCATE 30-V,1:PRINT LEFT$(V$,V):LOCATE X,Y:PRINT " "
720 FOR I=0TO1:LOCATE 1,2+I:PRINT STRING$(29,CHR$(&H88));
730 LOCATE 1,22+I:PRINT STRING$(29,CHR$(&H88));:NEXT
740 FOR I=4TO21:LOCATE 1,I:PRINT CHR$(&H88);:LOCATE 29,I:PRINT CHR$(&H88);:NEXT
750 FOR I=5TO20 STEP2:FOR J=4TO27 STEP2:LOCATE J,I:PRINT G$(RND(1)*2,RND(1)*2);
760 NEXT:NEXT
770 X=2:Y=4:M=0:N=0:TIME=0:RETURN
780 LOCATE 9,1:PRINT USING"#######";S:RETURN
790 FOR I=0TO50:NEXT:RETURN
800 '------------ INITIARIZE
810 RESTORE840
820 FOR I=&H80 TO &H8C:FOR J=0TO15:READ A$:POKE &HF260+J,VAL("&H"+A$):NEXT
830 A=USR(I):NEXT
840 DATA 3C,56,D7,FF,7E,3B,EF,E0,  F1,F1,B1,B1,A1,91,81,61
850 DATA 3C,6A,EB,FF,7E,DC,F7,03,  F1,F1,B1,B1,A1,91,81,61
860 DATA 76,EF,AB,76,3C,7E,CF,7F,  F1,F1,F1,F1,71,71,7A,71
870 DATA 6E,F7,D5,6E,3C,7E,F3,FE,  F1,F1,F1,F1,71,71,7A,71
880 DATA 7E,E7,FF,7E,18,DB,6D,00,  81,8F,81,81,81,21,21,11
890 DATA 00,44,6E,48,F7,1B,CC,3E,  21,21,21,21,21,21,21,D1
900 DATA 6C,2E,7E,E7,FF,7E,33,00,  21,21,81,8F,81,81,21,21
910 DATA 20,77,3E,24,38,14,5E,D0,  21,21,21,2D,21,21,21,21
920 DATA 18,5E,E8,D6,94,38,1C,00,  21,21,21,21,21,21,21,11
930 DATA 3C,5E,F8,F0,F0,F8,7E,3C,  51,51,5A,5A,5A,5A,51,41
940 DATA 3C,5E,BF,BF,BF,FF,7E,3C,  51,51,51,51,54,51,51,41
950 DATA 3C,5E,BF,BF,FF,FF,7E,3C,  51,51,51,51,41,51,51,41
960 DATA 54,AA,55,AA,55,AA,55,2A,  F1,F1,F1,F1,F1,F1,E1,E1
970 FOR I=0TO8:READ X,Y:X(I)=X:Y(I)=Y:NEXT
980 DATA 0,0,0,-1,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,-1,0,0,0
990 FOR I=0TO3:READ A:R(I)=A:NEXT:FOR I=0TO8:READ A:Q(I)=A:NEXT
1000 DATA -32,1,32,-1,-33,-32,-33,-1,0,1,31,32,33
1010 B$(0)=CHR$(&H80):FOR I=1TO4:FOR J=0TO3:READ A$
1020 B$(I*2-1)=B$(I*2-1)+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:NEXT
1030 DATA 80,1F,1D,20,80,1D,1D,20,80,1E,1D,20,80,20,00,00
1040 FOR K=0TO1:FOR I=0TO1:FOR J=0TO5:READ A$:G$(K,I)=G$(K,I)+CHR$(VAL("&H"+A$))
1050 NEXT:NEXT:NEXT
1060 DATA 1D,84,85,1F,1D,20,  1D,20,87,1F,1D,86
1070 DATA 1D,8A,85,1F,1D,20,  1D,20,87,1F,1D,8A
1080 ME$="O5L64BAGFEDCBAGFEDC":MB$="O5L64CD":MS$="O5L8CDECDECDECDEFGABL64"
1090 PLAY MB$:RETURN
1100 ' --------------- TITOL
1110 CLS:RESTORE1120:FOR I=2TO9:READ A$:LOCATE 2,I:PRINT A$;:NEXT
1120 DATA"♠♠♠    ♠♠  ♠   ♠ ♠♠♠        "
1130 DATA"ﾐ  ﾐ ﾐ  ﾐ ﾐﾐ ﾐﾐ ﾐ  ﾐ        "
1140 DATA"♥♥♥  ♥  ♥ ♥ ♥ ♥ ♥♥♥        "
1150 DATA"○ ｽ○ ○ｽ ｽｽｽｽ ｽ○ ○ ｽｽ  ｽ  ｽ"
1160 DATA"♠♠ｽｽ ｽｽ♠ｽ ♠  ｽ♠ ♠ｽ♠ ｽ ｽ  ｽ"
1170 DATA"  ♣ ♣ ♣ ♣♣♣  ♣   ♣  ♣ ♣♣ ♣"
1180 DATA"  ♦    ♦ ♦    ♦   ♦   ♦ ♦ ♦♦"
1190 DATA"  ｽ    ｽ ｽｽｽｽ ｽｽｽ  ｽｽ  ｽ  ｽ"
1200 LOCATE 4,12:PRINT CHR$(&H80);" もんすたあ  :MOVE/カーソルキー"
1210 LOCATE 4,14:PRINT CHR$(&H8A);" メロン     :SHOT/スペースキー"
1220 LOCATE 4,16:PRINT CHR$(&H89);" しんだメロン(CUT/5point)"
1230 LOCATE 4,18:PRINT CHR$(&H82);" わるいむし  (KILL/100point)"
1240 LOCATE4,21:PRINT"HIT ANY KEY      (P) AOI":IF INKEY$=""THEN1240ELSE RETURN
1250 ' ------ MACHIN LANGAGE
1260 A=&HF000:C=0:RESTORE1290
1270 READ A$:IF A$<>"END" THEN POKE A+C,VAL("&H"+A$):C=C+1:GOTO1270
1280 DEFUSR=A:M=USR(0):DEFUSR=&HF041:RETURN
1290 DATA CD,7E,00,21,00,00,11,60,  F2,06,08,C5,01,00,01,C5
1300 DATA D5,CD,59,00,06,02,78,08,  11,00,08,19,EB,E1,C1,C5
1310 DATA E5,CD,5C,00,08,47,10,EE,  11,00,01,19,7C,E6,0F,67
1320 DATA D1,C1,C1,10,D6,21,00,20,  3E,F1,01,00,18,CD,56,00
1330 DATA C9,11,60,F2,2A,F8,F7,29,  29,29,E5,EB,CD,5C,F0,E1
1340 DATA 11,00,20,19,11,68,F2,EB,  CD,5C,F0,C9,06,03,C5,01
1350 DATA 08,00,E5,D5,CD,5C,00,E1,  11,00,08,19,EB,E1,C1,10
1360 DATA ED,C9,00,00,00,00,00,00,  00,00,00,00,00,00,00,00,END
1370 ' Written by A.Nakamori
```

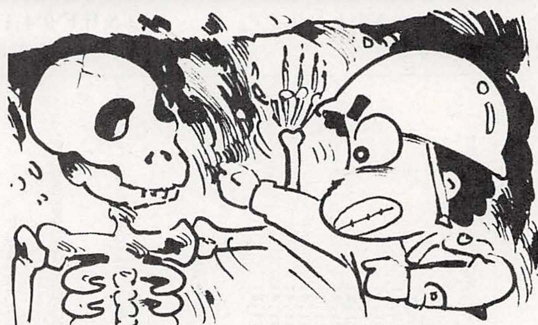
★　★

MSX

★クイズ：影さんの本当の姿は何なのでしょうか？　答：魚（エラーがあるから）。どうだ!!すごいだろう。（宮城県石巻市・布施信彦22才）……【影：本当は，すごく，エラいんだぞ!!編：本当はなさかないんですよ。】

MSX/MSX2用

DUNGEON
ダンジョン



★菊池　純

内容

あなたは，今恐ろしい怪物がたくさん住む巨大地下迷宮の中にいます。ここから脱出するには迷宮内にある七つの鍵を取って扉を開け，はしごを昇らなければなりません。あなたには脱出することができるでしょうか…。

遊びかた

一応ＲＰＧです。まず，「ＳＴＩＣＫ？」と聞いてくるので，カーソル・キーを使うなら0，ジョイスティックやパッドを使うなら１を入れてください。約１分後，タイトルがでます。自分の名前を英文字で入れてください。すると，スタート時の画面が現れます。壁に当たらないように動かしてください。パワーは１ずつ減っていきます。壁に当たると２減ってしまいます。進んでいくと妙な音楽とともに敵が出現します。出現したら，←と→を交互にすばやく押してください。敵を倒すとパワーが増え，ストレングスも少し増えます。迷宮はとても広く，アイテムもところどころに落ちています。**第１図**を見てください。

鍵を七つ取り，扉を開け，はしごを昇るとフィナーレがあります。

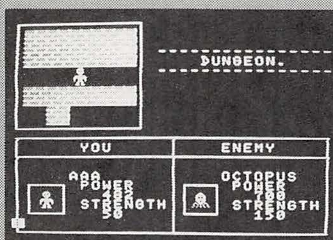
パワーが０以下になるとゲーム・オーバーですが，敵は自分のパワーに合わせてでてくるので変なことをしない限り死ぬことはあまりないでしょう。

---おにぎり(POW＋300)
(水色)
---炭酸入り栄養ドリンク(POW＋800, STR-50)
(青)
---毒薬(POW-1200)
---鍵
---扉(鍵七つで開く)
---はしご(ゴール)

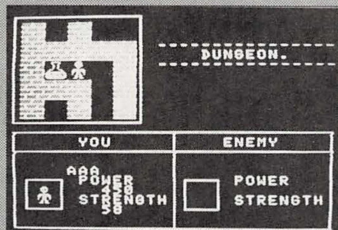
《第１図》アイテムの種類



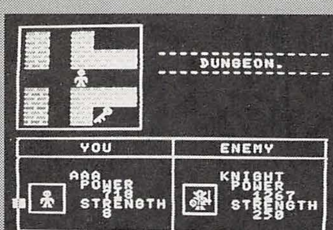
▲《写真１》ＤＵＮＧＥＯＮのタイトル画面。名前を入れてからスタート



▲《写真２》オクトパス出現!!こんなヤツぐらい簡単にやっつけられるゾ!!



▲《写真３》おっと栄養ドリンクだ!!しかしこれを飲むと……



▲《写真４》あっ！鍵だ。しかしその前には，強敵のナイトが…

プログラム

データを僕自身可能な限り圧縮した

《第１表》主な変数

M( )…迷宮内の座標
W，Z…仮の自分のｘ座標，ｙ座標
ＥＰ…敵のパワー
ＥＳ…敵のストレングス
Ｘ，Ｙ…自分のｘ座標，ｙ座標
Ｐ…自分のパワー
Ｓ…自分のストレングス
ＥＣ…敵の攻撃が当たる確率



Dr.D：最近この手のゲームが増えてきたな。
編：でも，ゲームのできはいいですよ。
Dr.D：たしかにこのゲームもよくできているな，やはりファミコンなどの影響なのかな。
編：比較的ＢＡＳＩＣで作りやすく，しかも自分の好きなように設定できるというのが原因ではないでしょうか。

★山下先生，７月13日のイベントとてもおもしろかったです。テレビでしか見たことがなかったので，あんな近くでおめにかかれて感激です!!（千葉県船橋市・**都築裕五13才**）……【**山下**：こんども，みんなで来てヨネ!!】

つもりです。そのため読み込みに時間がかかりますががまんしてください。

REMを多く入れたので流れがだいたいわかると思います。

GOSUB文を多用しているのでファンクションに入れて入力していけば楽になると思います。

○影の声　おおっと！

突然，あなたの耳に妙な声が聞こえた。

「鍵は七つあるが，そのうち，目に見えるのは四つだけじゃ。ほか二つは目には見えんが，その場に行くと取ることができる。残りの一つは最強の敵が持っておる。これだけ広い迷宮じゃ。マッピングをすると楽になるじゃろう。それから，まちがっても炭酸入り栄養ドリンクを弱いときに取ってはならんぞ。はじめのうちは，ひたすら敵と戦って，ストレングスをあげるんじゃ。おお，そうじゃ，お主にとっておきの戦法を教えよう。それは…お主も聞いたことがあるじゃろう。"炎のコマ"じゃ！さあ，もう教えることはない。行くのじゃ！」

DUNGEONのプログラム・リスト

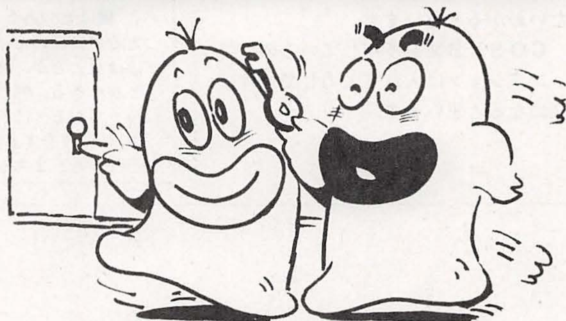
```
10 '┌───────┐
20 '|Dungeon|
30 '└───────┘
40 CLEAR200:DEFINTA-Z:SCREEN1,,0:KEYOFF:WIDTH29:COLOR15,1,1
50 DIMM(64,40):GOSUB890:M$="O6L32V13F#FF#GA":GOSUB1030
60 GOSUB1000:GOSUB680:X=32:Y=20:P=300:S=50:G=0:H=0:GOSUB750
70 '♥MAIN
80 GOSUB660:K=STICK(N):IFKMOD2=0THEN80
90 W=X-(K=3)+(K=7):Z=Y-(K=5)+(K=1)
100 ONM(W,Z)GOTO310,320,320,340,350,360,380,410
110 PLAY"V13O3C32":X=W:Y=Z:GOSUB620:P=P-1:GOSUB560:GOSUB650:IFP<1THEN580
120 IFRND(-TIME)*15>1THEN80
130 PLAY"O4L6V14CC#DC#DEF1","O6L1V12BG":GOSUB650:Q=7:T=0
140 IFP<EP(T)THEN150ELSET=T+1:IFT=5THEN150ELSE140
150 LOCATE19,16:PRINTD$(T):LOCATE16,18:PRINTE$(T)
160 EP=EP(T):ES=ES(T):LOCATE21,18:PRINTEP:LOCATE21,20:PRINTES:GOSUB650
170 J=0:GOSUB660
180 J=J+1:IFJ=11THEN290
190 K=STICK(N):IFK<>QTHEN180
200 EP=EP-(S+RND(1)*S)/2:LOCATE21,18:PRINTEP:IFEP<1THEN230
210 IFQ=7THENQ=3ELSEQ=7
220 GOTO180
230 GOSUB240:IFT=5ANDH=0THENH=1:GOTO320ELSE80
240 PLAY"O4L8V14CDEFDEFGEFGAFGABO5C2.R":FORI=16TO20STEP2
250 LOCATE19,I:PRINTSPC(9):NEXT:LOCATE16,18:PRINTF$(0)
260 P=P+(ES+RND(1)*ES)/2-EP:S=S+RND(1)*5+1:IFS>300THENS=300
270 IFP>5000THENP=5000
280 GOSUB560:GOSUB650:RETURN
290 IFRND(1)*EC(T)>1THEN170
300 P=P-RND(1)*ES:GOSUB560:IFP<1THEN580ELSE170
310 PLAY"O2L32V15CV12CV8C":P=P-2:GOSUB560:GOSUB650:IFP<1THEN580ELSE80
320 PLAY"O7L32V14CEGC#FG#DFA":M(W,Z)=0:X=W:Y=Z:GOSUB620
330 G=G+1:FORI=1TOG:LOCATE12+I*2,7:PRINTF$(2):NEXT:GOSUB650:GOTO80
340 IFG<7THEN310ELSEPLAY"O3L32V15EFEV12EFEV8EFE":M(W,Z)=0:GOSUB620:GOSUB650:GOTO
80
350 PLAYM$:P=P+300:X=W:Y=Z:GOSUB620:GOSUB560:M(W,Z)=0:GOSUB650:GOTO80
360 PLAYM$:P=P+800:S=S-50:IFS<1THENS=1
370 X=W:Y=Z:GOSUB620:GOSUB560:M(W,Z)=0:GOSUB650:GOTO80
380 PLAY"O3L32V13AG#AGF":P=P-1200:X=W:Y=Z:GOSUB620:GOSUB560:GOSUB650:IFP<1THEN58
0
390 M(W,Z)=0:GOTO80
400 '♥FINALE
410 X=W:Y=Z:GOSUB620:FORI=0TO2:PLAY"O4L8V15CDEV13CDEV10CDEV6CDE","O4L8V14GCEV13G
CEV10GCEV6GCE"
420 NEXT:GOSUB650:CLS:FORI=0TO1:FORJ=0TO26STEP2
430 LOCATEJ,16+I*2:PRINTF$(1):NEXT:NEXT:LOCATE25,15:PRINT"ｶﾑ"
440 LOCATE23,14:PRINTH$:LOCATE7,3:PRINT"CONGRATULATIONS!"
450 LOCATE3,6:PRINT"YOU MADE IT ESCAPE FROM"
460 LOCATE9,8:PRINT"THE DUNGEON.":X=23:O=0
470 RESTORE1440:PLAY"L8S8M30000"
480 READMU$:PLAYMU$:GOSUB530:IFO=0THEN480
490 GOSUB650:CLS:FORI=1TO29:LOCATEI-1,8
500 PRINTMID$("EXPRESS ONE'S THANKS TO PLAY.",I,1)
510 FORJ=0TO200:NEXT:NEXT:PRINT:PRINT"      PROGRAMED BY JUN K.":FORI=0TO9999:NEX
T
520 GOSUB650:GOTO60
530 X=X-1:IFX<0THENO=1:RETURN
540 LOCATEX+1,14:PRINTF$(0):LOCATEX,14:PRINTH$:RETURN
550 '♥POW&STR
560 LOCATE7,18:PRINTP:LOCATE7,20:PRINTS:RETURN
570 '♥GAME OVER
580 PLAY"O3V14C1C1","O3V13D1E1":GOSUB650
590 CLS:LOCATE10,8:PRINT"GAME OVER":PLAY"V15L8O5BGFDO4BGFDO3BGFDC1R1","V13O3B2G2
F4G4E1R1"
600 GOTO520
610 '♥MAZE
620 FORI=-2TO2:FORJ=-2TO2:LOCATE5+J*2,5+I*2:PRINTF$(M(X+J,Y+I))
630 NEXT:NEXT:LOCATE5,5:PRINTH$:RETURN
640 '♥WAIT
650 IFPLAY(0)THEN650ELSERETURN
660 IFINKEY$<>""THEN660ELSERETURN
670 '♥TITLE
680 CLS:LOCATE0,5:PRINT"ﾏﾏ  ﾏ ﾏ ﾏ  ﾏ ﾏﾏﾏ ﾏﾏﾏ ﾏﾏﾏ ﾏ  ﾏﾏ ﾏ ﾏ ﾏ ﾏﾏ ﾏ ﾏ   ﾏ   ﾏ ﾏ ﾏﾏ
 ﾏ";
690 PRINT"ﾏ ﾏ ﾏ ﾏ ﾏ ﾏﾏ ﾏ ﾏ ﾏﾏ  ﾏ ﾏ ﾏ ﾏﾏﾏ ﾏ ﾏ ﾏ ﾏ  ﾏ ﾏ ﾏ ﾏ   ﾏ ﾏ ﾏ  ﾏ";
700 PRINT"ﾏﾏ  ﾏﾏﾏ ﾏ  ﾏ ﾏﾏﾏ ﾏﾏﾏ ﾏﾏﾏ ﾏ  ﾏ"
710 FORI=0TO28:LOCATEI,3:PRINT"-":LOCATEI,11:PRINT"-":NEXT
720 LOCATE5,17:INPUT"YOUR NAME";N$:IFLEN(N$)>9THEN680
730 PLAY"O5L6V15CDEC#D#FG1","O3L2V13CED1":GOSUB650:RETURN
740 '♥FIELD
750 CLS:PRINT"┌──────────┐":FORI=0TO9:PRINT"|"SPC(10);"|":NEXT
760 PRINT"└──────────┘":FORI=13TO28:LOCATEI,3
770 PRINT"-":LOCATEI,5:PRINT"-":NEXT:LOCATE17,4:PRINT"DUNGEON."
780 L$="─────────────":LOCATE0,12:PRINT"┌";L$;"┬";L$;"┐";
790 FORI=0TO8:PRINT"|";SPC(13);"|";SPC(13);"|";:NEXT
800 LOCATE0,14:PRINT"├";L$;"┼";L$;"┤":LOCATE0,22
810 PRINT"└";L$;"┴";L$;"┘";:LOCATE6,13:PRINT"YOU":LOCATE19,13:PRINT"ENEMY"
820 LOCATE5,16:PRINTN$:P$="┌──┐ POWER":LOCATE1,17:PRINTP$
830 LOCATE1,18:PRINT"|ﾐﾑ|   ";P:S$="|  | STRENGTH"
840 LOCATE1,19:PRINTS$:LOCATE2,19:PRINT"ﾒﾓ":LOCATE1,20
850 PRINT"└──┘   ";S:LOCATE15,17:PRINTP$:LOCATE15,18
860 PRINT"|  |":LOCATE15,19:PRINTS$:LOCATE15,20:PRINT"└──┘"
870 GOSUB620:RETURN
880 '♥CHR SET
890 CLS:INPUT"STICK";N$:IFNOT(N$="1"ORN$="0")THEN890
900 N=VAL(N$):PRINT"WAIT A MINUTE.":RESTORE1070:FORI=0TO46
910 READA$:FORJ=1TO15STEP2:VPOKE&H678+I*8+(J-1)/2,VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):NEXT:NE
XT
920 FORI=0TO31:READA$:VPOKE&H600+I,VAL("&H"+A$):NEXT
930 FORI=0TO7:READB$:VPOKE&H2018+I,VAL("&H"+B$):NEXT
940 '♥MAKE MAZE
950 RESTORE1260:FORI=1TO40:READA$:FORJ=0TO15
960 A=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)):FORK=0TO3:B=2^(3-K)
970 IFA<BTHENM(J*4+K+1,I)=0ELSEM(J*4+K+1,I)=1:A=A-B
980 NEXT:NEXT:NEXT:PLAY"T200O3L8V15CDEV12CDEV8CDE","T200":RETURN
990 '♥SET ITEM
1000 RESTORE1370:FORI=2TO8:READA:FORJ=1TOA:READB,C
1010 M(B,C)=I:NEXT:NEXT:RETURN
1020 '♥SET
1030 RESTORE1400:FORI=0TO5:READA$,B$,D$(I),EP(I),ES(I),EC(I)
1040 D$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):E$(I)=A$+D$+B$:NEXT
1050 FORI=0TO8:READA$,B$:F$(I)=A$+D$+B$:NEXT:H$="ﾐﾑ"+D$+"ﾒﾓ":RETURN
1060 '♥CHR DATA
1070 DATAFEFEFE00EFEFEF00,0003070507030 10F,0080C040C08000E0
1080 DATA1F1B131306060E00,F0B09090C0C0E000,0000000000000103
1090 DATA0070F8DCCCFCF880,070F1D387C640000,0000808000000000
1100 DATA00000071F3F7B7F,000000C0B0C874FC,FBFCFFFD70000000
1110 DATA7EFEFEFE7C000000,071F3B737F07231F,008080C0C0C0C088
1120 DATA07030F1F03070E1E,8486C6C6EEFE7C38,000003070F090D0F
1130 DATA000080C0E02060E0,0E061B2525490000,E0C0B04848240000
1140 DATA03161C0E06031E06,82D272E2C282F2DA,71DAAADA7026060E
1150 DATA3FEEE2F2 0C0C0E0,0000010303070 70C,000080C0C0E0E030
1160 DATA0C1C1C3C3F000000,3038383CFC000000,0103121311121110
1170 DATAC0E0A0E040A0C080,3F10030003020206,F888D880C0405070
1180 DATA0307050703186E72,80C040C08030EC9C,BEC0DEC06F0E1C3C
1190 DATAFA06F606ECE07078,000704020202020C,00E0204040404030
1200 DATA103F7F7F7F7F3F00,08FCEEF6F6FEFC00,000704020202020C
1210 DATA00E0204040404030,103F7B7F7F7D3F00,08FCEEB6F6FEFC00
1220 DATA303F3F30303F3F30,0CFCFC0C0CFCFC0C,00,03,0B,1B,3B,3B,00,7B
1230 DATA00,C0,D0,D8,DC,DC,00,DE,4B,5B,4B,7B,00,7B,7B,00,DE,DE,DE,DE,00,DE,DE,00
1240 DATA60,6F,A0,20,90,F0,50,70
1250 '♥MAZE DATA
1260 DATAFFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,C2200A0000805113,FBAFEAFFFFFF1457
1270 DATAC8292A80440057D3,DF6D68BF5DFDC11B,D4013EA100046B73,D7F7A28DFF6D3917
1280 DATAD0813AE4202913C3,DBBC6A3DFDAFD89F,C225CB8445284EF3,F6ED18F6D76BE41B
1290 DATAC4894200113 8BFD3,DDBB7F7EFF922057,C512504A88F67F43,F5D6D7E2ABA2C25B
1300 DATAD054923A2A3A9AF3,DF5DBA8AEAEBCA17,C4408ADA8A026B43,F5DEEA42BAF72E7F
1310 DATAC5108F6FAA1C62C3,DDD5A4442BC5287B,D01CAF5568776BC3,D5F622550F11386F
1320 DATAD502FADDA9DDAD43,D5FA8250FB042957,C44ABFDEA075EF13,FDEA8084AFC4203F
1330 DATAC0ABBDF7AA1FAE83,DCA204240AF0A2BB,D688FDED4887BAEB,C4DF8505FAA22A2B
1340 DATAFD823F7502B6EB6B,C12EE1457AA2212B,D7E83C51C2ABB7EF,D03A85D44BA88443
1350 DATADEEAF557E8AFB55B,D00A11102A20210B,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1360 '♥ITEM DATA
1370 DATA4,62,3,13,17,48,17,9,25,2,3,17,52,14,1,24,25,4,40,3,40,15,62,34,12,37
1380 DATA2,20,8,40,35,2,57,14,24,26,1,25,26
1390 '♥SET DATA
1400 DATAｿﾙ,ﾚﾛ,SLIME,500,100,6,ﾀﾁ,ﾂﾃ,OCTOPUS,700,150,6,ﾌﾍ,ﾎﾏ,SKELETON,1000,200,5
1410 DATAﾄﾅ,ﾆﾇ,KNIGHT,1500,250,4,ﾜﾝ,"",DRAGON,2200,300,3,ﾐﾑ,ﾒﾓ,WARRIOR,3000,500,
2
1420 DATA"  ","  ",ﾏﾏ,ﾏﾏ,ﾔ1,ﾖﾗ,"  ","  ",ﾀﾁ,ﾂﾃ,ﾈﾉ,ﾊﾋ,ﾘﾙ,ﾚﾛ,ﾔﾕ,ﾖﾗ,ﾜﾝ,ﾜﾝ
1430 '♥MUSIC DATA
1440 DATAO4C4O5CDE2,O3B4O4BO5CD2,O3A4O4ABO5C2,O3B4O4BO5CD2
1450 DATAO4C4O5CDE2,O3B4O4BO5CD2,O3A4O4ABO5C2,O3B4O4BO5CD2
1460 DATAO4C4O5EDE2,O3B4O5DCD2,O3A4O5CO4BO5C2,O3B4O5DCD2
1470 DATAO4C4O5EDE2,O3B4O5DCD2,O3A4O5CO4BO5C2,O3B4O5DCD2
1480 DATAO5FG4FE4DE,FED4CDED,C4O4BABO5C4,,C4
1490 DATAO5FG4FE4DE,FED4CDED,C4O4BABO5C4,,L3CV12CV8C
```

★前から聞こうと思ってたけどＯＦの競争率はどのくらいですか？（大阪府箕面市・８月号のＰ145の箕面のモリさんの友達，箕面の飾り職人の秀15才）……【影：ペンネームが長くて返事を書くスペースがないぞー。】

MSX/MSX2用

IT'S BAD（イッツ バッド）

★KAMIDORA



まえがき

BAD君とGOOD君は大の仲良し。今日も仲よく遊んでいたのですが，いたずら好きの魔法使いにつかまって別々の部屋に閉じ込められてしまいました。はたして2人は再会できるのでしょうか。

遊びかた

部屋をぬけだすには，魔法の箱の中に入っている魔法のコンタクトを集めればよいのです。コンタクトは3種類で，

白コンタクト…これを四つ集めるとよい。

赤コンタクト…取ると，しばらくの間，敵につかまってもOK。

青コンタクト…ボーナス。

ちなみに，BAD君とGOOD君はカーソル・キーで一度に動きますが，白コンタクトを取ると動く方向が反対になります（たとえば，上に押すと下に動いたりする）。

箱は，カギがないとあけられません。カギは一回に一つしか取れません。

敵，キャラクター

WIZARD EABY＝左の敵。動きはのろいが壁をすり抜ける。

SPEAR MAN＝追いかけてこないが動きははやい。

そのほか

かくれ壁というものがあって（100PTS.），通ると壁がでてくるものです。

コンタクトは，白＝500PTS.
赤＝500PTS.
青＝2,000PTS.
カギ＝100PTS. 箱をあける＝100PTS.
パターン・クリア＝2,000PTS.です。

GAMEについて

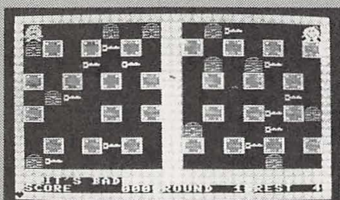
敵の動きを速くすると，メチャ，ムズカシくなるのでこうしました。それでもムズカシいので得点を高くし，チャンスを5回にしました。コンティニ

《第1表》変数表

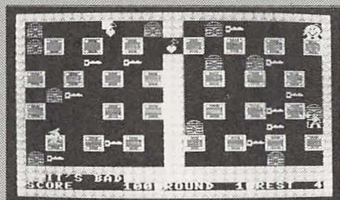
SC………スコア
RE………チャンス
RO………面　数
R………パターン数
CO………コンタクトの残り
X1，Y1　X2，Y2…BAD，GOODの座標
A1（X，Y）A2（X，Y）…仮想画面
0＝空白
1＝かべ
2＝かぎ
3＝白コンタクト
4＝？？
6＝かくれ壁
WX，WY　SX，SY…WIZARD BABY SPEAR MANの座標
SS……チャンスが増える得点



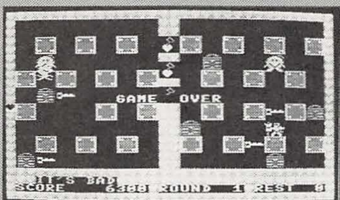
▲《写真1》IT'S BADのキャラクター紹介，上の2人が主人公です



▲《写真2》ゲーム・スタート!!カギを取って箱をあければいいのです



▲《写真3》魔法のコンタクトを取ったぞ，四つ集めると面クリア



▲《写真4》主人公が3人つかまるとゲーム・オーバー

CHECKER FLAG

Dr.D：このゲームもありきたりだな。
編：でも，多少新しい要素が加わっていますね。
Dr.D：その点は評価できる。グラフィックもMSXにしては，いいようだ。
編：データもきれいにまとまっていますね。
Dr.D：そうだな。プログラムはうまくできているぞ。

★みなさん，このスプーンをまげられますか？　あっ，だめだよつぐ美ちゃん，握力でまげちゃあー。（兵庫県朝来郡・私の年齢は13才）……【影：さすがつぐ美ちゃん。この鉄パイプもまげてよ。編：影さん，生きて帰れないよ。】

ュー・モードもついています（デモ＝Cキー）。それとプログラムの解読はムリでしょう。いちおうREMは入れときましたが……。入力するときはAUTOを使ってREMをとばしてください。

あとがき

たいしたテクニックは使ってませんが，スピードはまあまあだし，なかなかのデキだと思います。ムズカシいですが，コツをつかめばある程度大丈夫だと思います。ぼくのハイスコアは，126,400点で16面でした。ちなみにチャンスは10,000と70,000そして70,000ごとに増えます。友人に「バイナリィランド」に似ているゲームといわれましたが，いっさい参考にしていません。

IT'S BADのプログラム・リスト

```
10 ' KAMIDORA SOFT·····It's BAD
20 SCREEN 1,2:KEY OFF:DEFINT A-Z:COLOR 15,1,1:A=RND(-TIME):WIDTH 32
30 DIM A1(10,10),A2(10,10),Z(2,70),V(2,70)
40 R=1:GOSUB 1340:C(1)=13:C(2)=3:C(3)=7:C(4)=5
50 GOSUB 950:FOR A=0 TO 7:PUT SPRITE A,(0,209):NEXT:PLAY "T130SM12000L8"
60 PLAY "O5D4EFGA2D2B-4O6C05A4G4FG2C2":SPRITE OFF:ON SPRITE GOSUB 640
70 SC=0:RE=4:R=1:SS=100:RO=1
80 GOSUB 1120:CO=4:PL=0
90 X1=BX:Y1=BY:X2=GX:Y2=GY:WX=X3:WY=Y3:SX=X4:SY=Y4:S1=1:S2=1:T=10000
100 GOSUB 830:SA=1:SB=0:PW=0
109 ' ●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●
110 SPRITE ON:A=STICK(0):HX=(A=7)-(A=3):HY=(A=1)-(A=5)
120 H1=HX*S1:H2=HY*S1:H3=HX*S2:H4=HY*S2
130 IF A1(X1+H1,Y1+H2)<>1 THEN X1=X1+H1:Y1=Y1+H2
140 A=1-(PW>0):B=A+2:IF A2(X2+H3,Y2+H4)<>1 THEN X2=X2+H3:Y2=Y2+H4
150 PUTSPRITE 1,(X1*16-8,Y1*16-8),C(A):PUTSPRITE 0,(X2*16+120,Y2*16-8),C(B)
160 SPRITEOFF:SP=1:EM=1:JX=X1:JY=Y1:ON A1(X1,Y1)GOSUB380,430,470,470,470,800
170 SP=0:EM=2:JX=X2:JY=Y2:ON A2(X2,Y2)GOSUB380,430,470,470,470,800:SPRITEON
180 IF TMOD2<>0 AND RO<20 THEN 250 ELSE IF FF=1 THEN FF=0:W3=0:W4=0:GOTO 240
190 FF=1:W1=SGN(X1-WX):W2=SGN(Y1-WY):W3=1+(RND(1)>.5)*2:W4=1+(RND(1)>.5)*2
200 IF RND(1)>.7 AND WX>1 AND WX<7 AND WY>1 AND WY<9 THEN 230
210 W3=W1:W4=W2:IF W3<>0 AND W4<>0 THEN IF RND(1)>.5 THEN W3=0 ELSE W4=0
220 IF W3=0 OR W4=0 THEN 240
230 IF RND(1)>.5 THEN W3=0 ELSE W4=0
240 WX=WX+W3:WY=WY+W4:PUT SPRITE 2,(WX*16-8-FF*W3*8,WY*16-8-FF*W4*8),10
250 IF MS=1 AND RO<20 THEN MS=0:GOTO 340
260 GU=SA:GJ=SB:M1=A2(SX+1,SY):M2=A2(SX-1,SY):M3=A2(SX,SY+1):M4=A2(SX,SY-1)
270 IF A2(SX+SA,SY+SB)<>1 AND RND(1)>.5 THEN 320
280 IF A2(SX+SB,SY+SA)=1 AND A2(SX-SB,SY-SA)=1 THEN 320
290 IFA2<>1THENIFA3<>1THENSA=1+(RND(1)>.5)*2ELSESA=1ELSEIFA3<>1THEN SA=-1
300 IFA3<>1THENIFA4<>1THENSB=1+(RND(1)>.5)*2ELSESB=1ELSEIFA4<>1THEN SB=-1
310 IF SA<>0 AND SB<>0 THEN IF GU<>0 THEN SA=0 ELSE SB=0
320 IF A2(SX+SA,SY+SB)=1 THEN SA=-SA:SB=-SB
330 SX=SX+SA:SY=SY+SB:IF RO<20 THEN MS=1
340 PUT SPRITE 3,(SX*16+120-MS*SA*8,SY*16-8-MS*SB*8),14
350 IF PW>5ORPW=0THEN370 ELSE SPRITEOFF:PUTSPRITE 0,(X2*16+120,Y2*16-8),15
360 PUT SPRITE 1,(X1*16-8,Y1*16-8),15:SPRITE ON
370 T=T-1-(T=0)*10000:PW=PW+(PW>0):GOTO 110
380 RETURN
389 ' ●●●●●●●●●●● SCORE ●●●●●●●●●●●
390 IF SC>=SS THEN SS=SS+700+(SS=100)*100:RE=RE+1
400 LOCATE 1,21:GOTO 930
410 FOR YYY=1 TO 30:NEXT:RETURN
420 FOR YYY=1 TO 100:NEXT:RETURN
429 ' ●●●●●●●●●●● GET KEY ●●●●●●●●●●●
430 IF EM=1 AND K1=1 OR EM=2 AND K2=1 THEN RETURN
440 IF EM=1 THEN K1=1:A1(JX,JY)=0 ELSE K2=1:A2(JX,JY)=0
450 SOUND 7,254:FOR A=10 TO 100 STEP 10:SOUND 8,15:SOUND 0,A:NEXT:SOUND 0,0
460 SC=SC+1:GOSUB 390:LOCATE JX*2-(EM=2)*16-1,JY*2-1:PRINT W$(0):RETURN
469 ' ●●●●●●●●●●● OPEN BOX ●●●●●●●●●●●
470 IF EM=1 AND K1=0 OR EM=2 AND K2=0 THEN RETURN
480 SPRITE OFF:PUT SPRITE SP,(0,209):IF EM=1 THEN K1=0 ELSE K2=0
490 IF EM=2 THEN AS=A2(JX,JY) ELSE AS=A1(JX,JY)
500 SPRITE ON:LOCATE JX*2-(EM=2)*16-1,JY*2-1
510 IF AS=3 THEN O$="ｵｶ"+Q$+"ﾀﾁ":SC=SC+5:CO=CO-1:GOTO 560
520 ON INT(RND(1)*20) GOTO 540,540,550,540,550,540,540,540,550,550
530 O$="  "+Q$+"  ":SC=SC+1:GOTO 580
540 O$="ｵｶ"+Q$+"ｸｹ":SC=SC+5:PW=30:GOTO 580
550 O$="ｵｶ"+Q$+"ﾈﾉ":SC=SC+20:GOTO 580
560 LOCATE 15,(4-CO)*3:PRINT O$:LOCATE JX*2-(EM=2)*16-1,JY*2-1
570 IF EM=1 THEN S1=-S1 ELSE S2=-S2
580 IF EM=1 THEN A1(JX,JY)=0 ELSE A2(JX,JY)=0
590 FOR A=1 TO 5:PRINT O$;CHR$(29);CHR$(29);CHR$(30);:BEEP
600 GOSUB 420:BEEP:PRINT W$(3);CHR$(29);CHR$(29);CHR$(30);
610 GOSUB 420:NEXT:PRINT W$(0):SOUND 7,254:FOR A=1 TO 40:SOUND 8,15
620 SOUND 0,200¥A:NEXT:SOUND 0,0:GOSUB 390:IF CO>0 THEN RETURN
630 RETURN 730
639 ' ●●●●●●●●●●● DEAD BOY & GAME OVER ●●●●●●●●●●●
640 IF PW>0 THEN RETURN
660 SPRITE OFF:SOUND 7,254:SOUND 8,15:FOR A=254 TO 0 STEP -2:SOUND 0,A
670 PUT SPRITE 0,(X2*16+120,Y2*16-8),AMOD13+3
680 PUT SPRITE 1,(X1*16-8,Y1*16-8),(A+4)MOD13+3:NEXT
690 PLAY "O4T180SM12000L4EEEC2"
700 FOR A=1 TO 6000:NEXT:RE=RE-1:IF RE>=0 THEN RETURN 90
710 LOCATE 10,10:PRINT " GAME  OVER ":PLAY "T130L8SM2000O4B-4O5CD-2"
720 PLAY "R4.D-CO4B-4O5CD-1R8":FOR A=1 TO 22000:NEXT:RETURN 50
729 ' ●●●●●●●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●
730 PLAY"T180SM12000L8O5E4CEG2":FOR A=2 TO 7:PUT SPRITE A,(0,209):NEXT
740 SPRITE OFF:IF PLAY (0) THEN 740
750 FOR A=0 TO 18:LOCATE 0,A:PRINT SPC(32);:NEXT
760 FOR A=0 TO 112 STEP 2:GOSUB 410:PUT SPRITE 1,(A,72),13
770 PUT SPRITE 0,(240-A,72),7:NEXT:PLAY "O5L16CEGCEGCEGCEGO6C2"
780 LOCATE 11,8:PRINT "VERY GOOD!":LOCATE 11,11:PRINT "BONUS 2000"
790 SC=SC+20:GOSUB 390:FOR A=1 TO 10000:NEXT:R=R+1:RO=RO+1:GOTO 80
800 IF EM=1 THEN A1(JX,JY)=1 ELSE A2(JX,JY)=1
```

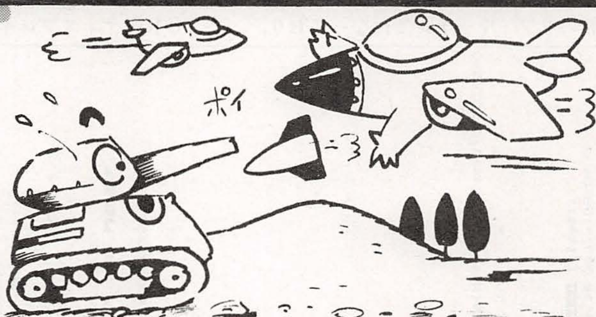
★医者と患者の会話：医者－覚醒剤やめますか？それともカゲになりますか？　患者－絶体に覚醒剤をやめるほうがいいです。（岡山県倉敷市・**ピップエレキバン・ヘイレン18才**）…【**影**：私はやめたくてもやめられないゾ／】

```
810 IF EM=1 THEN LOCATE JX*2-1,JY*2-1 ELSE LOCATE JX*2+15,JY*2-1
820 PRINT W$(1):SC=SC+1:GOSUB 390:RETURN
829 ' ●●●●●●●●●●●● SCREEN ●●●●●●●●●●
830 CLS
840 FOR A=0 TO 7:PUT SPRITE A,(0,209):NEXT
850 LOCATE 0,0:PRINTSTRING$(32,"♥");:LOCATE 0,19:PRINTSTRING$(128,"♥");
860 FOR A=1 TO 18:LOCATE 0,A:PRINT "♥";SPC(14);"♥♥";SPC(14);"♥";:NEXT
870 FOR A=1 TO 9:FOR B=1 TO 7:LOCATE B*2-1,A*2-1:PRINT W$(A1(B,A))
880 LOCATE B*2+15,A*2-1:PRINT W$(A2(B,A)):NEXT:NEXT
890 FOR A=1 TO 4-CO:IF CO<4 THEN LOCATE 15,A*3:PRINT "ｵｶ"+Q$+"ﾀﾁ"
900 NEXT:LOCATE 3,20:PRINT "IT'S BAD":LOCATE 1,21
910 PLAY "O4T130SM20000L8R8A-.B-.O5D-.C.O4B-8O5D-8O4B-4.R2"
920 IF PLAY (0) THEN 920
930 PRINTUSING"SCORE #####00♥ROUND ##♥REST ##";SC;RO;RE
940 RETURN
949 ' ●●●●●●●●●●● DEMO ●●●●●●●●●●●
950 Q$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):FOR A=0 TO 7:PUT SPRITE A,(0,209):NEXT
960 W$(0)="  "+Q$+"  ":W$(1)="あい"+Q$+"うえ":W$(2)="ｱｲ"+Q$+"ｳｴ"
970 W$(3)="くけ"+Q$+"こさ":W$(4)=W$(3):W$(5)=W$(3):W$(6)=W$(0):W$(7)=W$(1)
980 CLS:LOCATE 11,2:PRINT "IT'S BAD":LOCATE 12,4:PRINT "GOOD BOY"
990 LOCATE 12,6:PRINT "BAD  BOY":LOCATE 9,7:PRINT W$(2);" KEY"
1000 LOCATE 9,9:PRINT W$(3);" MYSTERY BOX":LOCATE 12,12:PRINT "ESCAPE CONTACT"
1010 LOCATE 12,14:PRINT "POWER CONTACT":LOCATE 12,16:PRINT "BONUS CONTACT"
1020 LOCATE 9,18:PRINT "PUSH SPACE KEY":LOCATE 9,20:PRINT "CONTINUE C KEY"
1030 PUT SPRITE 1,(72,40),13:PUT SPRITE 0,(72,24),7
1040 LOCATE9,11:PRINT"ｵｶ"+Q$+"ﾀﾁ":LOCATE 9,13:PRINT"ｵｶ"+Q$+"ｸｹ":LOCATE 9,15
1050 PRINT "ｵｶ"+Q$+"ﾈﾉ":PLAY "T130L4SM20000"
1060 PLAY "R4O4B-A-B-8.A-4R8R1B-A-B-8.A-8E-16F8R1B-A-B-8.A-4R8.R2"
1070 PLAY "L8B-O5D-D-O4B-A-O5D-16D-O4B-8.A-O5D-4D-4O4B-4R4"
1080 IF PLAY(0) THEN 1080 ELSE IF INKEY$<>"" THEN 1080  ELSE SOUND 7,56
1090 A$=INKEY$:IF A$="C" OR A$="c" THEN RO=1:SC=0:RE=4:SS=100:CLS:GOTO 1110
1100 IF A$=" " THEN CLS:RETURN ELSE 1090
1110 IF R=1 THEN RETURN ELSE RETURN 90
1119 '●●●●●●●●●●● SCREEN DATA READ ●●●●●●●●●●●
1120 K1=0:K2=0:IF R=11 OR R=1 THEN R=1:RESTORE 1630
1130 C1=0:C2=0:FOR A=1 TO 9:READ A$:AZ=128:AA=VAL("&H"+MID$(A$,1,2))
1140 AB=VAL("&H"+MID$(A$,3,2)):FOR B=1 TO 7:A1(B,A)=0:A2(B,A)=0
1150 IF AB=>AZ THEN AB=AB-AZ:A2(B,A)=1 ELSE Z(2,C2)=B:V(2,C2)=A:C2=C2+1
1160 IF AA=>AZ THEN AA=AA-AZ:A1(B,A)=1 ELSE Z(1,C1)=B:V(1,C1)=A:C1=C1+1
1170 AZ=AZ/2:NEXT:NEXT
1180 FOR A=0 TO 10:A1(0,A)=1:A2(0,A)=1:A1(8,A)=1:A2(8,A)=1:NEXT
1190 FOR A=0 TO 8:A1(A,0)=1:A2(A,0)=1:A1(A,10)=1:A2(A,10)=1:NEXT
1200 FOR A=0 TO 2 STEP 2:A1(Z(1,A),V(1,A))=2:A1(Z(1,A+1),V(1,A+1))=3
1210 A2(Z(2,A),V(2,A))=2:A2(Z(2,A+1),V(2,A+1))=3:NEXT
1220 FOR A=10 TO 16 STEP 2:A1(Z(1,A),V(1,A))=2:A1(Z(1,A+1),V(1,A+1))=4
1230 A2(Z(2,A),V(2,A))=2:A2(Z(2,A+1),V(2,A+1))=4:NEXT
1240 FOR A=0 TO C1:AA=INT(RND(1)*C1):AB=INT(RND(1)*C1)
1250 SWAP A1(Z(1,AA),V(1,AA)),A1(Z(1,AB),V(1,AB)):NEXT
1260 FOR A=0 TO C2:AA=INT(RND(1)*C2):AB=INT(RND(1)*C2)
1270 SWAP A2(Z(2,AA),V(2,AA)),A2(Z(2,AB),V(2,AB)):NEXT
1280 READ BX,BY,GX,GY,X3,Y3,X4,Y4
1290 FOR A=1 TO 5:AX=INT(RND(1)*7+1):AY=INT(RND(1)*9)+1
1300 IF A1(AX,AY)=1 THEN A1(AX,AY)=6
1310 AX=INT(RND(1)*7+1):AY=INT(RND(1)*9)+1
1320 IF A2(AX,AY)=1 THEN A2(AX,AY)=6
1330 NEXT:RETURN
1340 FOR A=0 TO 3:A$="":FOR B=1 TO 32:READ B$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$))
1350 NEXT:SPRITE$(A)=A$:NEXT
1360 FOR A=1 TO 14:READ A$:FOR B=0 TO 7:READ B$
1370 VPOKE ASC(A$)*8+B,VAL("&H"+B$):NEXT:NEXT
1380 FOR A=1 TO 2:READ A1$,A2$,A3$:FOR B=0 TO 7:READ B$:C=VAL("&H"+B$)
1390 VPOKE ASC(A1$)*8+B,C:VPOKE ASC(A2$)*8+B,C:VPOKE ASC(A3$)*8+B,C
1400 NEXT:NEXT
1410 FOR A=0 TO 31:READ A$:VPOKE &H2000+A,VAL("&H"+A$):NEXT
1420 FOR A=384 TO 727:VPOKE A,VPEEK(A) OR VPEEK(A)/2:NEXT
1430 RETURN
1440 DATA 00,03,0F,1F,3D,3D,7F,7F,37,7B,DD,9E,0F,1E,3C,78
1450 DATA 38,C4,F2,F8,BC,BC,FE,FE,EC,DE,BB,79,F0,78,3C,1E
1460 DATA 00,03,0F,1F,3D,3D,7F,7F,3E,7D,DB,9F,0F,1E,3C,78
1470 DATA 38,C4,F2,F8,BC,BC,FE,FE,7C,BE,DB,F9,F0,78,3C,1E
1480 DATA 00,00,03,0F,3F,03,0C,2F,3F,1F,0F,67,1F,0F,1C,70
1490 DATA 30,F0,C0,E0,E0,F0,F0,30,D0,C0,C0,F0,CC,80,E0,38
1500 DATA 00,20,A9,F9,71,20,03,3F,01,20,21,23,27,26,26,2E
1510 DATA 00,00,E0,20,E0,C0,F0,F8,E8,C8,2C,F0,38,18,18,1C
1520 DATA "ｱ",00,00,00,00,00,78,79,4F,"ｲ",00,00,00,00,00,00,98,FE
1530 DATA "ｳ",4F,78,78,00,00,00,00,00,"ｴ",FE,00,00,00,00,00,00,00
1540 DATA "ｵ",00,00,01,02,01,00,01,02,"ｶ",00,80,40,20,10,A0,00,00
1550 DATA "く",00,07,1C,22,7F,00,7F,43,"け",00,E0,38,44,FE,00,FE,C2
1560 DATA "こ",7D,7E,41,7E,7D,43,7F,00,"さ",BE,7E,82,7E,BE,C2,FE,00
1570 DATA "あ",00,7F,4F,4F,7F,7F,7F,7F,"い",00,FE,F2,F2,FE,FE,FE,FE
1580 DATA "う",7F,7F,7F,7F,4F,4F,7F,00,"え",FE,FE,FE,FE,F2,F2,FE,00
1590 DATA "ｸ","ﾀ","ﾈ",0D,1F,1F,1F,0F,07,02,00
1600 DATA "ｹ","ﾁ","ﾉ",80,C0,C0,C0,80,00,00,00
1610 DATA F1,F1,F1,F1,F1,F1,71,71,A1,A1,A1,A1,F1,F1,F1,F1
1620 DATA 75,F1,CF,81,F1,F1,E1,91,E1,41,F1,F1,F1,F1,F1,F1
1630 DATA 0000,54AA,0000,AA54,0000,AA54,0000,54AA,0000,1,1,7,1,1,9,7,9
1640 DATA 0000,7C7C,0000,7C7C,0000,7C7C,0000,7C7C,0000,3,3,7,6,4,9,1,1
1650 DATA 0010,6C54,6C54,0000,EEEE,0000,6C54,6C54,0000,3,1,4,5,1,9,7,1
1660 DATA 0000,7C44,4044,4044,4444,4444,4444,7C7C,0000,3,7,4,4,1,9,7,1
1670 DATA 0828,6C6C,0000,F6D6,1010,547C,4400,74FC,0400,1,9,6,3,3,5,1,7
1680 DATA 0080,5CAC,4020,1676,D000,04D4,5C14,4474,1000,1,1,7,1,5,6,5,9
1690 DATA 0E10,6044,4C6C,0400,F0D6,0000,366C,3044,0010,3,3,7,2,1,9,1,1
1700 DATA 8282,A82A,A44A,9012,AA66,0000,5454,2828,8282,7,2,6,1,3,7,2,6
1710 DATA 0000,441C,4844,5044,6044,5044,4844,4470,0000,1,1,1,1,3,7,1,9
1720 DATA 0E8E,6620,3074,A604,0E54,4050,7C1A,207A,1E02,1,3,7,2,4,8,1,2
1730 REM ***** SPECIAL THANKS *****
```

★この前，友人のMがトラックにはねられ，影さんになってしまいました。読者のみなさんも，事故をして影さんにならないように注意しましょう。(福島市・**菅野雄二12才**)……**【影：じゃあ，私が事故にあったらどうなる？】**

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用
(※1500で動かすには，1200用SP-5030BASICが必要です)

CRAZY(クレージー) FIGHTER(ファイター)



★コロッケ

(1)プロローグ

スクロール・ゲームは星の数ほど出回っており，たいしてめずらしくなくなった今日このごろ，あまり見かけない横スクロール・タイプのリアルタイム・シューティング・ゲームを発表します。

(2)遊びかた

プログラム中にくわしいことは書いてありますが，簡単に説明します。

[A][X]キーで戦闘機を上下に操作し，右から飛んでくるミサイルをよけ，あるいは[;]キーのビームで破壊しつつ，地面を走っている戦車を[.]キーの爆弾で破壊してください。

ただし，戦車の間を走っている救急車に爆弾を当てると，スコアが半減するうえに，戦闘機が1機減るので注意してください。

また，ミサイルをビームで破壊するとスコアが5点マイナスされるので，できるだけよけたほうがいいと思います。

戦車をすべて破壊すると1面クリア。2面，3面と進むにつれ，戦車の点数があがり，救急車の数も1台ずつ増えます。救急車は最高で4台になります。

ここでゲームのコツを一つ。ミサイルは破壊しても，すぐまた右端に新しいのが現れます。

ですから，ゲーム・スタート直後に適当にミサイルを破壊し，ミサイル間にかろうじて戦闘機が通れるだけのすきまをあけます。あとはミサイルの間をすりぬけつつ，地上攻撃をすればいいわけです。

このゲームが横スクロールであることをお忘れなく。あらゆる障害物は同じパターンでめぐってきます。

CHECKER FLAG

Dr.D：このゲームもなかなかいいぞ。

編：ノーマル・キャラだけで，よくできていますね。

Dr.D：やはり，こういうセンスが必要だな。ゲームはシンプルだが，おもしろくできている。この手のゲームで，もっとも大切な要素はスピードだ。速くなければつまらなくなってしまう。ノーマル・キャラだけなので，スピードもあげやすいだろう。

▲《写真1》タイトル画面。適当なキーを押してスタート

▲《写真2》ストーリーが表示され，キャラクターの説明も…

◀《写真3》その後は，“忠告”まである。[Y]キーでゲームに

▶《写真4》前方からくるミサイルを破壊！でもスコアはマイナスに

▲《写真5》地上の戦車をすべてやっつけるのが目的なのだ

★僕は父に頼まれて，セブンイレブンにマイルドセブンを買いに行った。ところが，「セブンイレブンくださーい」と言ってしまった。(宮城県仙台市・小林　淳君の友人黒田君13才)……【影：持ち帰るのが大変だったろうに。】

(3)プログラムについて

入力はＳＰ－5030で行なってください。横スクロールは，ごく短いマシン語のサブ・ルーチンで行なっており，ＢＡＳＩＣプログラムの中に組み込んであります。データの入力は正確に行なってください。

また，プログラム中，強制ブランク（ＣＲＴディスプレイに送る信号を止める）をしたり，カナ，英数を切りかえたり，特殊な技法で効果音をだしているのでテープに『ＳＡＶＥ』してから『ＲＵＮ』したほうがよいと思います。

CRAZY FIGHTERのプログラム・リスト

```
5 REM ■■■■■ ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ ■■■■■
10 LIMIT28672:FORI=0TO21:READA:POKE28672+I,A:NEXT:TEMPO5
20 DATA 6,25,17,0,208,33,1,208,197,26,1,39,0,237,176,18,193,19,35,16,243,201
30 HS=0:V=53248:GOTO 630
35 REM ■■■■■ ｼｮｷﾁ ■■■■■
40 SC=0:Q=-1:S=3:S1=0:PRINT"■":FORI=1TO35:CURSORI,10:PRINTS2$;"■■■■■" "
50 POKE4514,I:USR(68):NEXT:CURSOR15,10:PRINT"GOOD LUCK !":TEMPO3
60 MUSIC"A1GD3E1GBAGD3E1GBAOBA1GA3G4AOBA1GAA4"
65 REM ■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ■■■■■
70 S1=S1+20:Q=Q+1:IFQ=4THENQ=3
80 PRINT"■":GOSUB610:CURSOR14,10:PRINT"PATTERN :";S1/20:B=1:Y=10:M=-1:TEMPO7
90 PRINTTAB(14);"■ｾﾝｼｬ =";S1;"ﾃﾝ"
100 FORI1=0TO2:FORI2=0TO3:FORI3=0TO12:POKE4514,I2:USR(68):USR(71):NEXTI3,I2,I1
110 PRINT"■":POKE57346,4:FORI=0TO39:CURSORI,1:PRINT"■":CURSORI,22:PRINT"■"
120 NEXT:FORI=0TO35STEP5:CURSORI,19:PRINTS1$:NEXT
130 FORI=0TOQ*10STEP10:CURSORI,18:PRINTQ$:NEXT:S2=7-Q
140 FORI=2TO17STEP2:CURSORRND(1)*19+15,I:PRINTM$:NEXT
150 CURSOR0,Y:PRINTS2$:POKE57346,5:MUSIC"‾C9"
155 REM ■■■■■ ﾒｲﾝ ■■■■■
160 GET A$
163 IF A$="A" THEN 180
164 IF A$="X" THEN 190
165 IF A$="." THEN 200
166 IF A$=";" THEN 410
170 GOTO 210
180 M=-1:GOTO 210
190 M=1:GOTO 210
200 IFBTHENB=0:B0=V+2+Y*40+80:POKEB0,192
210 CURSOR0,Y:PRINT" ■ ":Y=Y+M
220 IFBGOTO240
230 POKEB0,0:B0=B0+40
240 USR(28672)
250 IFPEEK(V+Y*40)+PEEK(V+Y*40+40)+PEEK(V+3+Y*40+40)GOTO480
260 CURSOR0,Y:PRINTS2$:POKE4514,Y+20:USR(68):IFBGOTO160
265 REM ■■■■■ BOMB ■■■■■
270 B1=PEEK(B0):IFB1GOTO290
280 POKEB0,192:GOTO160
290 ONB1-66GOTO320,300,300,300,300,300,300,350,300,300,300,300,300,300,360
300 POKEB0,107:MUSIC"‾COC":POKEB0,B1
310 B=1:GOTO160
315 REM ■■■■■ ｷｭｳｷｭｳｼｬ ■■■■■
320 POKEB0,255:FORI=0TO15:PRINT"■";SPC(40):MUSIC"C1":GOSUB610:MUSIC"_C":NEXT
330 SC=INT(SC/2):S=S-1:GOSUB610:MUSIC"‾C9R":PRINT"■";SPC(40)
335 POKEB0,B1:IFSGOTO 310
340 GOTO 500
345 REM ■■■■■ ｾﾝｼｬ ■■■■■
350 XX=0:GOTO 370
360 XX=1
370 FORO=0TO80STEP40:FORI=XXTO3+XX:POKE54008+O+I,255:NEXTI,O
380 SC=SC+S1:GOSUB610:GOSUB 620
390 CURSORXX,19:PRINT"   ■■■■■     ■■■■■   ":B=1:S2=S2-1
395 IFS2THEN PRINT"■";SPC(40):GOTO160
400 GOSUB610:TEMPO6:MUSIC"G6G7‾C3RG6G7‾D3RG7G5‾A5‾G‾#F‾G7‾E3":GOTO70
405 REM ■■■■■ ﾋﾞｰﾑ ■■■■■
410 FORX=4TO39:P=PEEK(V+X+Y*40+40):IFPGOTO430
420 POKEV+X+Y*40+40,120:POKEV+X+Y*40+40,0:NEXT:GOTO160
430 IFP=75THENY1=Y+1:GOTO 460
440 IFP=111THENY1=Y:GOTO 460
450 POKEV+X+(Y+1)*40,107:MUSIC"‾COC":POKEV+X+(Y+1)*40,P:GOTO160
460 CURSORX,Y1:PRINT"＼＼|／／■■■■■／／|＼＼":IFSC>4THENSC=SC-5
465 GOSUB610:GOSUB620:PRINT"■";SPC(40)
470 CURSORX,Y1:PRINT"     ■■■■■     ":CURSOR35,Y1:PRINTM$:GOTO 160
475 REM ■■■■■ ﾔﾗﾚﾀ ■■■■■
480 CURSOR0,Y:PRINT"＼＼／／■■■■■／＼＼":S=S-1:GOSUB610:FORI=0TO60
490 POKE4514,INT(RND(1)*50):USR(68):NEXT:USR(71):IFSGOTO80
495 REM ■■■■■ GAME OVER ■■■■■
500 PRINT"■":CURSOR14,7:PRINT"GAME OVER !!"
510 TEMPO5:MUSIC"G5‾C4‾E1‾G3‾A‾G4‾E1‾G3‾A‾B3‾C1‾G5"
520 CURSOR2,20:PRINTS1$:CURSOR34,19:PRINTQ$:CURSOR13,9:PRINT"YOUR SCORE =";SC
530 IFSC>HSTHENHS=SC:PRINTTAB(10);"■ﾔｯﾀﾈ!! ﾊｲｽｺｱ ﾃﾞｽﾖ ｱﾅﾀ!":GOTO600
540 PRINT:PRINTTAB(13);"HIGH SCORE =";HS;"■■■■■■■■■ (";NA$;")"
550 PRINTTAB(15);"■ｻﾞﾝﾈﾝ ﾀﾞｯﾀﾈ."
560 CURSOR15,18:PRINT"TRY AGAIN ?"
570 GETA$:IFA$="Y"THEN40
580 IFA$="N"THEN1155
590 GOTO 570
600 POKE4464,1:INPUT"■   ｱﾅﾀﾉ ﾅﾏｴﾊ? ";NA$:NA$=LEFT$(NA$,6):POKE4464,0:GOTO560
605 REM ■■■■■ ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞSUB ■■■■■
610 PRINT"■SCORE :";SC;"    FIGHTER :";S:RETURN
615 REM ■■■■■ ｵﾄﾀﾞｼ SUB ■■■■■
620 FORI=0TO20:MUSIC"‾COC":NEXT:RETURN
625 REM ■■■■■ DEMO ■■■■■
630 PRINT"■"
640 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
650 PRINT"
660 PRINT"
670 PRINT"
680 PRINT"
690 PRINT
700 PRINT
710 PRINT"
720 PRINT"
730 PRINT"
740 PRINT"
745 PRINT:PRINTSPC(14);"HIT ANY KEY"
750 FORI=0TO150:GETA$:IFA$=""THENNEXT:GOTO 770
760 GOTO780
770 FORI=0TO39:USR(28672):GETA$:MUSIC"CO":IFA$=""THENNEXT:GOTO750
780 Q$="   ■■■■■■■■■■■■+■■■■■■"
790 S1$="-<■■■■■PC■■■■■●●●●":M$="■■■■■■":S2$="■■■■■"
800 CURSOR10,20:INPUT"ｾﾂﾒｲｶﾞ ﾋﾂﾖｳﾃﾞｽｶ ?";A$:IFA$="N"THEN40
820 PRINT"■            <<< ｾﾂﾒｲ >>>"
830 I$="198X年、ﾆﾝｷｶﾞ ｵﾁﾒﾆﾅｯﾃｷﾀ MZｺｸ ﾊ ﾆﾝｷ":YY=2:GOSUB1130
840 I$="ｶｲﾌｸﾉﾀﾒ ﾑｶｼｶﾗﾉ ﾗｲﾊﾞﾙﾃﾞｱｯﾀ PCｺｸﾆ":YY=3:GOSUB1130
850 I$="ｾﾝｿｳｦ ｼｶｹﾀ。 ｼｶｼ、ｸﾞﾗﾌｨｯｸﾍｲｷ ﾉ ":YY=4:GOSUB1130
860 I$="ｶｲﾊﾂﾉ ｵｸﾚﾀ MZｺｸ ﾊ PCｺｸﾉ ｷｮｳﾘｮｸﾅ":YY=5:GOSUB1130
870 I$="ｸﾞﾗﾌｨｯｸｺｳｹﾞｷﾉ ﾀﾒ ｶｲﾒﾂﾉ ｷｷﾆﾑｶｴﾀ。":YY=6:GOSUB1130
880 I$="PCｺｸﾊ FMｺｸ、FPｺｸﾄ ﾄﾞｳﾒｲｦﾑｽﾋﾞ ｻﾗﾆ":YY=7:GOSUB1130
890 I$="ｷｮｳﾘｮｸﾆﾅｯﾀ。ｵﾉﾚﾉ ﾊｲﾎﾞｸｦｼｯﾀ MZｺｸﾉ":YY=8:GOSUB1130
900 I$="ﾋﾄﾋﾞﾄﾊ、ﾐｽﾞｶﾗ ｺｳﾌｸﾉﾐﾁｦ ﾉｿﾞﾝﾃﾞｲｯﾀ。":YY=9:GOSUB1130
910 I$="ｼｶｼ、MZﾕｰｻﾞｰﾉ ﾎｺﾘｦ ｽﾃｷﾚﾅｶｯﾀ ｱﾅﾀﾊ":YY=10:GOSUB1130
920 I$="ﾅｶﾏｶﾞﾄﾒﾙﾉﾓ ｷｶｽﾞ、ﾋﾄﾘ ｾﾝﾄｳｷﾆ ﾉﾘｺﾐ":YY=11:GOSUB1130
930 I$="PCｺｸﾍ ｻｲｺﾞﾉ ﾀﾀｶｲｦ ｲﾄﾞﾝﾀﾞﾉﾃﾞ ｱｯﾀ。":YY=12:GOSUB1130
940 CURSOR1,14:PRINTS1$;"■ = PCｺｸ ｾﾝｼｬ"
950 CURSOR1,18:PRINTQ$;"■ = ｷｭｳｷｭｳｼｬ"
960 CURSOR1,23:PRINTM$;"■ = ﾐｻｲﾙ"
970 CURSOR19,14:PRINTS2$;" = ｱｲｷ MZｺﾞｳ"
980 CURSOR19,17:PRINT"■■■■ MOVE ■■■■"
990 PRINT:PRINTTAB(19);"A = ｼﾞｮｳｼｮｳ":PRINTTAB(19);"X = ｶｺｳ"
1000 PRINTTAB(19);". = BOMB":PRINTTAB(19);"; = ﾋﾞｰﾑ"
1010 PRINTTAB(16);"<< PUSH ANY KEY >>"
1020 GETA$:IFA$=""THEN1020
1030 PRINT"■■■■"
1040 PRINT"  ﾁｭｳｺｸ[1] : ｷｭｳｷｭｳｼｬｦ ｳﾂﾄ ｽｺｱﾊ ﾊﾝｹﾞﾝｼ"
1050 PRINTTAB(13);"ｾﾝﾄｳｷﾓ 1ﾂﾍﾙﾉﾃﾞ ﾁｭｳｲｾﾖ。"
1060 PRINT:PRINT"  ﾁｭｳｺｸ[2] : ｾﾝｼｬﾊ <■ ﾉ ﾌﾞﾌﾞﾝｦ ｳﾀﾅｲﾄ"
1070 PRINTTAB(13);"ﾊｶｲ ﾃﾞｷﾅｲ。"
1080 PRINT:PRINT"  ﾁｭｳｺｸ[3] : ﾐｻｲﾙｦ ｳﾂﾄ 5ﾃﾝ ｹﾞﾝﾃﾝｻﾚﾙ"
1090 PRINTTAB(13);"ﾉﾃﾞ ｱﾏﾘ ｳﾀﾅｲﾎｳｶﾞ ﾖｲﾃﾞｼｮｳ。"
1100 CURSOR13,14:PRINTQ$;"■■■■";S1$:MUSIC"R9":CURSOR25,20:PRINT"READY ?"
1110 GETA$:IFA$=""THEN1110
1120 GOTO40
1125 REM ■■■■■ ﾋｮｳｼﾞSUB ■■■■■
1130 FORI=1TOLEN(I$):CURSOR4,YY:PRINTLEFT$(I$,I):POKE4514,20:USR(68):USR(71)
1140 NEXT:RETURN
1150 REM
1155 PRINT"■":CURSOR29,22:PRINT"BYE.BYE.!!"
1156 FOR I=1TO3:FOR II=40TO1STEP-1:USR(28672):POKE4514,II:USR(68)
1157 NEXTII,I
1158 FOR I=1TO24:POKE4514,I:USR(68):PRINT:USR(28672):NEXT:LIMITMAX:END
```

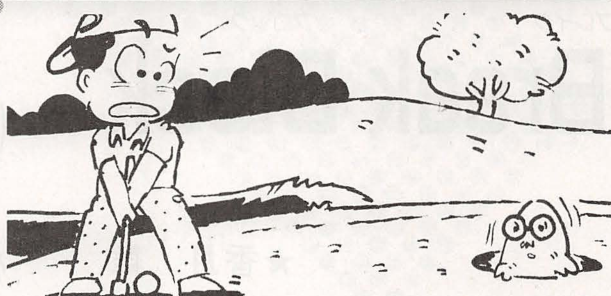
★影さん，本名は矢野さんですか？(栃木県宇都宮市・**大山君，さとちゃん，元気ですか？12才**)……【**影**：ぷっ，なんだ！こりゃ。かんぺきにギャグしてるぜ。**編**：どっから矢野さんがでてきたんでしょう，やーね(の)ー。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用S－BASICが必要です）

移植版PAD(パッド) GAME(ゲーム)

★イガ・グリコ



85年1月号のPC－8001用の「PAD　GAME」をS－BASICに移植してみました。

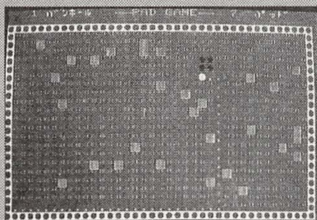
ルールと遊びかた

ルールは，原作と同じで，カーソル・キーを使って，♠が四つ並んだホールに，ボールを入れるまでのパッド数を競います。

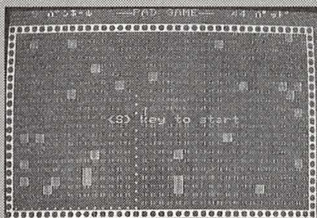
ボールは，左下にでます。また，黄色はバンカーで，ここを通ると3パッド増えてしまいます。

また，ボールは，カーソル・キーを押している時間に比例してころがります。ころがりすぎてむずかしいと思う人は，260行のFOR～NEXT文のTOの後の数字を大きくすれば反応が鈍くなります。

9ホールを何パッドでクリアできるか挑戦してください。



▲《写真1》ボールをホールに入れるのだぞ



▲《写真2》9ホールを終えて君は何パッド？

移植版PAD　GAMEのプログラム・リスト

```
10 POKE $3444,0:CLS:N=1:P=0
20 X=1:Y=23:W=0:U=0:V=0:XX=1:YY=23
30 IF N=10THEN480
40 PRINT CHR$(12)
50 CURSOR3,0:COLOR,,7:PRINT"  ﾊﾞﾝﾎｰﾙ"
60 CURSOR2,0:COLOR,,6:PRINTN
70 CURSOR14,0:COLOR,,5:PRINT"--PAD GAME--"
80 CURSOR31,0:COLOR,,7:PRINT"ﾊﾟｯﾄﾞ"
90 CURSOR27,0:COLOR,,6:PRINTP
100 COLOR,,7:FORI=2TO24:FORJ=0TO38:CURSORJ,I:PRINT"□";:NEXTJ,I
110 COLOR,,4:FORI=3TO23:FORJ=1TO37:CURSORJ,I:PRINTCHR$(34);:NEXTJ,I
120 FOR I=0TO 30:COLOR,,6
130 CURSOR INT(RND(1)*35+2),INT(RND(1)*19+3):PRINT"■";:NEXT
140 A=INT(RND(1)*19+14)
150 B=INT(RND(1)*7+3)
160 COLOR,,2:CURSOR A,B:PRINT"♠♠■■■♠♠";
170 CURSOR X,Y:COLOR,,7:PRINT"●";
180 GOTO 200
190 U=0:V=0:W=0:X=X1:Y=Y1
200 GOSUB 230
210 GOSUB310
220 GOTO190
230 'IDOURYOU
240 GET KE$
250 IF KE$="" THEN 240
260 GET K1$:IF K1$<>""THEN W=W+1:FOR M=0TO5:NEXT M:GOTO 260
270 V=-(KE$="■")+(KE$="■")
280 U= (KE$="■")-(KE$="■")
290 W=W+1
300 RETURN
310 'TAMAIDOU
320 P=P+1
330 CURSOR 27,0:COLOR,,6:PRINTP
340 FOR I=1TO W
350 IFX+U*I<1 THEN460
360 IFX+U*I>37THEN460
370 IFY+V*I<3 THEN460
380 IFY+V*I>23THEN460
390 X1=X+U*I:Y1=Y+V*I
400 D=PEEK(53248+X1+40*Y1)
410 IF D=67 THENP=P+3:CURSOR27,0:COLOR,,6:PRINTP
420 IFD=65 THEN N=N+1:GOSUB 540:GOTO20
430 CURSOR XX,YY:COLOR,,3:PRINT".";
440 CURSOR X1,Y1:COLOR,,7:PRINT"●";
450 XX=X1:YY=Y1
460 NEXT
470 RETURN
480 'GAME OVER
490 CURSOR 13,13:COLOR,,6:PRINT"<S> KEY TO START"
500 GET KE$:IF KE$=""THEN500
510 IF KE$="S" THEN 10
520 POKE$3444,255:END
530 'HOLE IN
540 CURSORXX,YY:COLOR,,3:PRINT".";
550 FOR I=7 TO 1 STEP-1
560 COLOR,,I:CURSOR A,B:PRINT"♠♠■■■♠♠";
570 FOR J=1 TO I:MUSIC"C":NEXT
580 FOR J=1 TO I:NEXT
590 NEXT I
600 RETURN
```

♥　♥

★「おい，影さん早く逃げろ！借金とりがきた。ここはオレにまかせろ！」と親切な私は，影さんを助けたのでした。
（埼玉県坂戸市・阿久沢　肇14才）……【影：でも窓からとび降りたのはいいが，2階だったのを忘れてました。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）

ブレイク　ブロック

Break Block

★香月　舞



1.PLAY

カーソル・キーの左右で左回り，右回りです。敵に2回体当たりをすると，面クリアです。敵が左までいくとENDです。

2.BLOCK

ブロックは4種類あります。

水色：右回りに向きを変えます。

緑色：はねかえります。

赤色：左回りに向きを変えます。

黄色：体当たりすると高得点です。

3.LAST

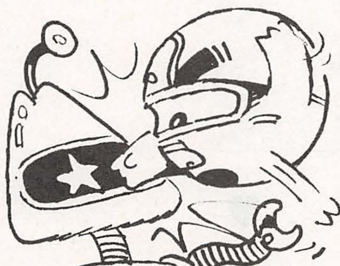
カラーとキャラクターをうまく組み合わせると，大変きれいな画面になります。カーソル・マークに，いろいろ色をつけると，36色できます。



Dr.D：単純なゲームだが，ハラハラするな。

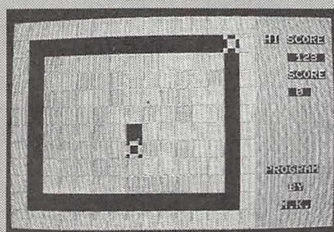
編：こういうハラハラするゲームというのもいいですね。前に，線路を組み変えるゲームがありましたが，そんなゲームがまたやりたくなってきましたよ。

Dr.D：プログラムも短くていい。

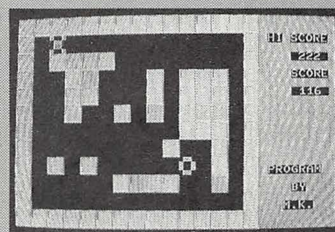


Break Blockのプログラム・リスト

```
10 DEFSNG A-Z:DIM G(14,11):T$="■■■■■■":E$="  ■■  ":INIT "CRT:"
20 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 14
30 IF I=0 OR J=0 OR I=14 OR J=11 G(I,J)=2
40 NEXT:NEXT
50 FOR I=1 TO 4:READ HX(I),HY(I):NEXT
60 C(1)=5:C(2)=4:C(3)=6:C(4)=2
70 COLOR 2,6:FOR I=0 TO23
80 LOCATE 30,I:PRINT"░░░░░░░░░░";:NEXT:COLOR 7,0
90 LOCATE 31,2:PRINT"HI■SCORE";
100 LOCATE 34,6:PRINT"SCORE";
110 LOCATE 31,17:PRINT"PROGRAM■■■■BY■■■M.K.";:SC=0:TM=30
120 COLOR ,0:CONSOLE 0,25,0,30:CLS
130 FOR J=2 TO 9:FOR I=2 TO 12:G(I,J)=INT(RND(1)*4)+1
140 NEXT:NEXT:G(7,6)=0
150 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 14:A=G(I,J):IF A :C=C(A):BX=I*2:BY=J*2:"B"
160 NEXT:NEXT:TM=TM-2:IF TM<2 TM=20
170 TX=13:X=7:Y=6:COLOR 7,0:LOCATE 26,2:PRINT T$;
180 LOCATE 14,12:COLOR 0,7:PRINT T$;:PAUSE 5
190 F=2:E=TM:H=3
200 PLAY 7,"COEFEFCFCEB2AGFEDGAB"
210 K$=INKEY$(0):COLOR 7,0:H=H+(K$="■")-(K$="■"):H=H+(H=5)*4-(H=0)*4
220 R=X:Q=Y:X=X+HX(H):Y=Y+HY(H):A=G(X,Y)
230 ON A GOSUB 300,310,320,330
240 LOCATE R*2,Q*2:PRINT E$;:LOCATE X*2,Y*2:COLOR 0,7:PRINT T$;
250 IF TX<>X OR Y<>1 THEN 340
260 BEEP:F=F-1:IF F THEN 340
270 A=2:B=6:FOR I=1 TO 50
280 COLOR A,B:LOCATE TX*2,2:PRINT T$;
290 SWAP A,B:PLAY 7,"-COA":NEXT:PAUSE20:GOTO 120
300 G(X,Y)=0:SC=SC+1:H=H-1:H=H-(H=0)*4:PLAY 7,"+BO":RETURN
310 X=R:Y=Q:H=H-(H<3)*2+(H>2)*2:PLAY 7,"+GO":RETURN
320 SC=SC+5:PLAY 7,"-#FO":G(X,Y)=0:RETURN
330 G(X,Y)=0:H=H+1:H=H+(H=5)*4:PLAY 7,"BO":RETURN
340 COLOR 7,0:LOCATE TX*2,2:PRINT T$;
350 E=E-1:IF E THEN 440
360 E=TM:LOCATE TX*2,2:PRINT E$;
370 TX=TX-1:IF TX>0 LOCATE TX*2,2:PRINT T$;:GOTO 440
380 PLAY 7,"+B1+A+G+F+E+D+CBAGFEDC-BEDC-E-D-CAGAGAFEDCED"
390 A=7:B=6:C=4:WHILE INKEY$=""
400 COLOR A,0:LOCATE 9,12
410 PRINT"GAME OVER";:COLOR 2,A:LOCATE X*2,Y*2:PRINT"■■■■■■";
420 PLAY 7,"+AOA":SWAP A,B:SWAP B,C
430 WEND:GOTO 70
440 CONSOLE:COLOR 7,0:LOCATE 34,8:PRINT SC;
450 LOCATE34,4:PRINT HI;
460 IF SC>HI :HI=SC
470 GOTO 210
480 CONSOLE:COLOR 7,0:END
490 LABEL "B"
500 COLOR 7,C:LOCATE BX,BY:PRINT"┌";:COLOR 1:PRINT" ■■__┘";:RETURN
510 DATA 0,-1,-1,0,0,1,1,0
```



▲《写真1》まん中に現れるのが，自分のキャラクター



▲《写真2》やばい！敵が左までいくとゲーム・オーバーだぞ

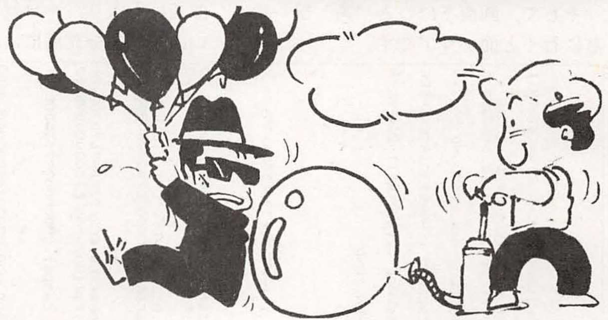
★ＰＣ－8801mkⅡＦＲで，[N]と[M]とスペース・キーを同時に押すと，"run"とでる。また，[ＳＨＩＦＴ]キーを押しながら[カナ]キーをロックすると，"cont"とでる。（大阪府吹田市・日高　渉14才）……【編：ほー。】

MZ-1500用

SHARPを救え!! 2

シャープ

★田村しんいち



あの日から

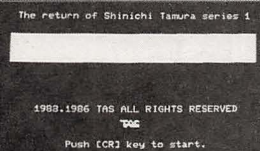
㈱シャープは，最後のMZであろうと言われるスーパーMZを作るために，またもやサラ金に手をだしたのでした（なお，この物語はフィクションです）。

取扱説明書

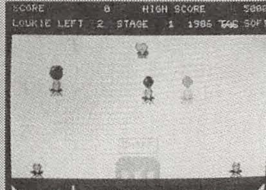
←→で，左右移動。↑で空中，↓で地上に行けます。空中にいる敵は，風船を使って地上に降りてきます。

もし，風船が縮んでなくなると，OUTになるので，空中でスペース・キーを押して，ポンプをだしてください。そして，うまく風船にくっつくと，その風船をふくらますことができます。

また，地上にいる敵はだんだん㈱シャープに近づいてくるので，地上でス



▲《写真1》タイトル画面。CRキーでスタートです



▲《写真2》一番上がキミだぞ。敵からSHARPを守るんだ



▲《写真3》空中の敵の風船をポンプでふくらませよ!



▲《写真4》シャープを守りきることができなかった～。むねん

SHARPを救え!! 2のプログラム・リスト

```
10 ' ──────────────────
20 ' [SAVE THE SHARP 2] 1986.4 TAS
30 ' PROGRAMED BY SHINICHI TAMURA
40 ' RETURN OF SHINICHI.T SERIES  1
50 ' ──────────────────
100 ' ▒▒[ FIRST SET ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
110 INIT "CRT:1":PAL:PRTY:LIMIT MAX:POKE 23666,0:'ﾋﾍﾉﾍﾉﾍﾀﾛｳｻﾝ ｱﾘｶﾞﾄｳ
120 DIM TX(5),TY(3),TB(3),MU$(2,30):HI=5000
130 M1$="T703S0M5C3DECDEFGGGFGGGFGGGAGAGAGCDEFGABBBAGGGGA":M2$="T702S0M5F3RFRFRF
RFEFEFEFEFCDCDCDCDCDEFGABAAAGGGE"
140 ' ▒▒[ DATA READ ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
150 RESTORE:FOR I=1 TO 36
160 READ CH$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(CH$):NEXT I
170 ' ▒▒[ GAME START! ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
180 GOSUB "TITLE":GOSUB "SCREEN"
190 ' ▒▒[ ENEMY MOVE ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
200 FOR I=1 TO 3
210 IF TI$>"000004" OR SS=1 THEN TI$="000000":SS=0:MUSIC M1$:M2$
220 CE=2:GOSUB "CHR.E":CE=5:GOSUB "CHR.E":GOSUB "KEY SCAN"
230 TX(I)=TX(I)+INT(RND(1)*3)-1:IF TX(I)>38 THEN TX(I)=38 ELSE IF TX(I)<0 THEN T
X(I)=0
240 TB(I)=TB(I)-.05*I-.065*ST
250 TY(I)=14-TB(I):GOSUB "SKT.P":GOSUB "BAL.P":GOSUB "KEY SCAN"
260 IF TB(I)<.5 THEN "OUT"
270 CE=3:GOSUB "CHR.E":CE=4:GOSUB "CHR.E":TX(4)=TX(4)+.3*ST:TX(5)=TX(5)-.3*ST:GO
SUB "FRT.P":GOSUB "KEY SCAN"
280 IF TX(4)>=17 OR TX(5)=<18 OR OU=1 GOTO "OUT"
290 NEXT I:GOSUB "SHA.P":GOTO 200
300 ' ▒▒[ KEY SCAN ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
310 LABEL"KEY SCAN"
320 GET KS$:IF KS$="" THEN 380
330 IF KS$="↑" AND Y=21 THEN GOSUB "UP"
340 IF KS$="↓" AND Y=5  THEN GOSUB "DOWN"
350 IF KS$="←" THEN CE=1:MM=0:GOSUB "CHR.E":X=X-1:IF X<0  THEN X=38
360 IF KS$="→" THEN CE=1:MM=1:GOSUB "CHR.E":X=X+1:IF X>38 THEN X=0
370 IF KS$=" " THEN IF Y=21 THEN GOSUB "WAVE" ELSE GOSUB "POMP"
380 GOSUB "MAN.P"
390 OU=0:IF((X=>TX(4)-2 AND X=<TX(4)+1)OR(X=>TX(5)-2 AND X=<TX(5)+1))AND Y=21 TH
EN OU=1
400 RETURN
410 ' ▒▒[ JUMP ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
420 LABEL "UP":MUSIC STOP:SS=1
430 FOR Y=21 TO 6 STEP-1
440 GOSUB "MAN.P":CE=1:SOUND 55,1:GOSUB "CHR.E":NEXT Y:RETURN
450 ' ▒▒[ DOWN ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
460 LABEL "DOWN":MUSIC STOP:SS=1
470 FOR Y=5 TO 20
480 GOSUB "MAN.P":CE=1:SOUND 35,1:GOSUB "CHR.E":NEXT Y:RETURN
490 ' ▒▒[ MICRO WAVE ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
500 LABEL "WAVE":TK=0:MUSIC STOP:SS=1
510 IF MM=0 THEN FOR WX=X-2 TO 1 STEP-1 ELSE FOR WX=X+2 TO 37
520 FPRINT [WX,21]32,32[WX,22]32,32
530 IF MM=0 THEN IF WX=INT(TX(4)) THEN CE=3:GOSUB "CHR.E":TX(4)=TX(4)-1:GOSUB "F
RT.P":TK=1:GOTO 550
540 IF MM=1 THEN IF WX=INT(TX(5)) THEN CE=4:GOSUB "CHR.E":TX(5)=TX(5)+1:GOSUB "F
RT.P":TK=1
550 SOUND 45,2:FPRINT[WX,21]33,33[WX,22]33,33:NEXT WX:IF TK=1 THEN SC=SC+100:GOS
UB "SC.P"
560 RETURN
570 ' ▒▒[ BALLON POMP ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
580 LABEL "POMP":MUSIC STOP:SS=1
590 FOR PO=7 TO 19:SOUND 50-PO,1
600 FPRINT[X,PO]31:IF PEEK($D400+X+(PO+1)*40)<>32 THEN 610 ELSE NEXT PO:GOTO 640
610 FOR SL=1 TO 3:IF X=TX(SL) OR X=TX(SL)+1 THEN 620 ELSE NEXT SL:GOTO 640
620 TB(SL)=TB(SL)+.5:SC=SC+400-(INT(SL)*100):GOSUB "SC.P":IF TB(SL)>3.5 THEN TB(
SL)=3.5
630 FOR O=30 TO 50:SOUND 0,1:NEXT O
640 FOR RE=7 TO PO:FPRINT[X,RE]33:NEXT RE:RETURN
650 ' ▒▒[ SCORE PRINT ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
660 LABEL "SC.P"
```

★ベーマガスタッフを全員紹介して！そのかわり，一同…などを使わないこと。それと「あ」なんて言っちゃだめだよ。（茨城県那珂郡・INA12才）……【影：それでは…。べ。編：一。つぐ美：マ。編集長：ガ。Dr.D：あれ？】

ペース・キーを押し，マイクロウエーブをだして敵を㈱シャープから遠ざけてください。

そして，画面下にいる"🯅"が一番右に行くと面クリアです。

そーろんぐ

私は高校生（東〇第五高校）になり，部活にも入り，パソコンするヒマがないので，当分誌面には顔をださないであろうが，ベーマガは読み続けるつもりだ。

```
670 CURSOR 6,0:PRINTUSING"#########";SC:IF SC>HI THEN HI=SC:CURSOR 31,0:PRINTUSI
NG"#########";HI
680 RETURN
690 ' ▒▒▒[ TITLE ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
700 LABEL "TITLE"
710 SP=1:ST=1:MA=2:SC=0:CLS 3:MUSIC INIT
720 CURSOR 1,2:PRINT [6]"T.HE RETURN OF .S.HINICHI .T.AMURA SERIES 1.▒"
730 PRINT [1,2]"┌──────────────────────────────────┐";
740 PRINT [1,2]"│  ┌┐┌┬┐ ─┬│ │┬─ ┌─ ┌┬┌┐   ──■ ";
750 PRINT [1,2]"└┐├│││├  │├┤├ └┐├┤├┤├─   ■── ";
760 PRINT [1,2]"──┘│└┘└  │││└───┘││┴┘┘   ───";
770 CURSOR 4,15:PRINT [3]"1983.1986 TAS ALL RIGHTS RESERVED":FPRINT[18,17]34,35,
36
780 CURSOR 9,20:PRINT [1]"P.USH [.CR] .KEY TO START.."
790 MU$="C4C4E2ECCF2F3C4ED4A3C5E1G6B4E5F3C5D3B4+C9"
800 MUSIC "T6V15SOM15"+MU$;"T6V15SOM13"+MU$;"T6V15SOM11"+MU$;"T6V15SOM09"+MU$
810 GET A$:IF A$<>CHR$(13) THEN PAL ,RND(1)*8,RND(1)*8:GOTO 810
820 MUSIC INIT:PAL:RETURN
830 ' ▒▒▒[ SCREEN PRINT ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
840 LABEL "SCREEN"
850 CLS 3
860 CURSOR 16,17:PRINT [3]"┌────┐▒▒▒▒▒▒▒▒|SHARP|▒▒▒▒▒▒▒▒└┬───┬┘▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
870 FPRINT[0,4]:FOR I=1 TO 200:FPRINT 33,33,33,33:NEXT I
880 CURSOR 0,23:PRINT[2]"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
890 POKE $D000+24*40,$4D:POKE $D000+39+24*40,$4E
900 X=19:Y=5:O=8:FOR I=1 TO 3:TX(I)=O:TY(I)=10:TB(I)=3.5:O=O+10:NEXT I:TX(4)=O:T
X(5)=38
910 PRINT USING"▒SCORE #########     HIGH SCORE #########";SC,HI
920 PRINT USING"LOUKIE LEFT ##  STAGE ###  1986     SOFT";MA,ST:FPRINT[32,2]34,3
5,36
930 CURSOR 10,12:PRINT[0]"T.HE .";ST;" .DAY  .READY !!"
940 GOSUB "MAN.P":GOSUB "SKT.P":GOSUB "FRT.P":GOSUB "BAL.P":GOSUB "SHA.P"
950 MUSIC "T7SOM5O3C3DCDCDCDEEFG5";"T7SOM5O2E3RRERRERAGF5":MUSIC WAIT
960 CURSOR 10,12:PRINT SPC(25);:RETURN
970 ' ▒▒▒[ LOUKIE PRINT ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
980 LABEL "MAN.P"
990 IF MM=0 THEN CH=1 ELSE CH=5
1000 FPRINT [X,Y]CH,CH+1[X,Y+1]CH+2,CH+3:RETURN
1010 '▒▒▒[ SKY DARDY PRINT ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1020 LABEL"SKT.P"
1030 IF SM=0 THEN SE=11:SM=1 ELSE SE=13:SM=0
1040 FOR D=1 TO 3:FPRINT [TX(D),TY(D)] 9,10[TX(D),TY(D)+1]SE,SE+1:NEXT D:RETURN
1050 '▒▒▒[ FLOOR DARDY PRINT ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1060 LABEL"FRT.P"
1070 IF FT=0 THEN FE=11:FT=1 ELSE FE=13:FT=0
1080 FOR D=4 TO 5:FPRINT [TX(D),21]9,10[TX(D),22]FE,FE+1:NEXT D:RETURN
1090 '▒▒▒[ BALLON PRINT ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1100 LABEL"BAL.P"
1110 FOR D=1 TO 3:BO=27-INT(TB(D))*4
1120 FPRINT[TX(D),TY(D)-2]BO,BO+1[TX(D),TY(D)-1]BO+2,BO+3:NEXT D:RETURN
1130 '▒▒▒[ SHARP PRINT ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1140 LABEL"SHA.P"
1150 CURSOR 1,24:PRINTSPC(37);:SP=SP+2
1160 POKE $D000+SP+24*40,$CA
1170 IF SP>37 THEN GOSUB "CLEAR"
1180 RETURN
1190 '▒▒▒[ CHARACTER ERASE ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1200 LABEL "CHR.E"
1210 IF CE=1 THEN Q=X:W=Y ELSE IF CE=2 THEN Q=TX(I):W=TY(I) ELSE IF CE=3 THEN Q=
TX(4):W=21 ELSE IF CE=4 THEN Q=TX(5):W=21 ELSE IF CE=5 THEN Q=TX(I):W=TY(I)-2
1220 FPRINT [Q,W]33,33[Q,W+1]33,33:RETURN
1230 '▒▒▒[ STAGE CLEAR ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1240 LABEL"CLEAR":MUSIC STOP:SS=1:BEEP
1250 FPRINT[0,4]:FOR V=1 TO 400:FPRINT 33,33:NEXT V
1260 CURSOR 11,5:PRINT[2]"OK ! D.AY.";ST;" .CLEAR !."
1270 CURSOR 8,7:PRINT[3]"S.HARP .RUN AWAY .SUCCESS."
1280 CURSOR 8,10:PRINT[1]"Y.OU GO INTO TOMORROW!!."
1290 CURSOR 5,13:PRINT[1]"B.ONUS .";1000*ST;" .PRESENT FOR YOU.."
1300 CURSOR 14,16:PRINT[3]"F.ROM. .":FPRINT [20,16]34,35,36
1310 MUSIC "T7O2SOM5C3DEFCDEFGAAGAACDEFCDEF5":"T7O2SOM5D3RRERRFRRERRDRRCRRDRRERR
":FOR I=1 TO 1600:PAL,,,,,7:PAL:NEXT I
1320 SC=SC+1000*ST:ST=ST+1:SP=1:GOSUB "SCREEN":RETURN
1330 '▒▒▒[ MISS ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1340 LABEL "OUT":MUSIC STOP:SS=1
1350 FOR I=1 TO 3:IF TB(I)<.9 THEN GOSUB 1370
1360 NEXT I:GOTO 1400
1370 FOR TY(I)=TY(I) TO 21:GOSUB "SKT.P":SOUND 55,3:CE=2:GOSUB "CHR.E":NEXT TY(I
)
1380 IF TX(I)>19 THEN FOR TX(I)=TX(I) TO 19 STEP-1 ELSE FOR TX(I)=TX(I) TO 18
1390 GOSUB "SKT.P":SOUND 55,3:CE=2:GOSUB "CHR.E":NEXT TX(I):FOR H=1 TO 3:GOSUB "
SKT.P":NEXT H:RETURN
1400 FOR N=1 TO 10:MM=1:GOSUB "MAN.P":MM=0:SOUND 30,1:GOSUB "MAN.P":SOUND 50,1:N
EXT N
1410 MUSIC"SOM5T7O2C3DCDCDCDC-B-A5";"SOM5T7O1D3RDRDRDCRCRCA5";"SOM5T7O1R3ERERERE
RERFDC5"
1420 CURSOR 15,15:PRINT[0]"\O.H! .N.O!/.":FOR U=1 TO 80:PAL ,,,,,2:WAIT 20:PAL:N
EXT U
1430 CURSOR 15,15:PRINT"            ":MA=MA-1:IF MA=-1 THEN "END"
1440 GOSUB 870:GOTO 200
1450 '▒▒▒[ GAME OVER ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1460 LABEL"END"
1470 CLS 3
1480 CURSOR 15,10:PRINT[6]"GAME OVER"
1490 CURSOR 5,15:PRINT[3]"T.HANK YOU FOR PLAYING FROM .":FPRINT[32,15]34,35,36
1500 WAIT 3000:GOTO 180
1510 '▒▒▒[ CHARACTER DATAS ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1520 ' ----- LOUKIE -----
1530 DATA BFBF7F7F7CB8D8C4 3F3F7F7F7F3F1D07 8080000000387C5C3,2FF7FBFD7D3D0B07 20
F0F8FCFCFC78F0 0F07030181C173F7,F0E1C1C0E0F7F7E0 070F1F1F07000000 F7E0C0D8E0F0F0
EF,01C0C08081F77703 FCFEF6F6F0000000 E10000060107077B
1540 DATA F5EFDFBFBEBCD0E0 050F1F3F3F3F1E0F F0E0C0808183CEEF,FDFDFEFE3E1D1B27 FC
FCFEFEFEFCB8F0 01010000C0E1A3D7,800303018 1EFEEC0 3F7F6F6F0F000000 8700006080E0E0
DE,0F87830307EF6F07 E0F0F8F8E0000000 EF07031B070F0F77
1550 ' ----- SHIYA'KIN TORI -----
1560 DATA FBFBF0EFF7F3F0F8 0303030F00040703 F8F8F3E0F0F4F7FB,EFEF07FBF767070F E0
E0E0F80090F0E0 0F0FE7030797E7EF,E1C0C0C0C1E3F7EF 0F1F1F1F1F070700 E1C0C0C0D9E3F7
E0,C3810101C1E3777B F8FCFCFCFCF07600 43010101CDE37703
1570 DATA 010080F0F1E6DDBD 7F7F0707070E1C00 414080F0F1E6DD81,C0800007C733DDDE FF
FFF0F0F0381C00 41010007C733DDC0
1580 ' ----- BALLON 1 -----
1590 DATA F0E2C08890000000 070F1F3F3F7F7F7F F0E2C08890000000,0703010000000000 F0
F8FCFEFEFFFFFF 0703010000000000,00008080C0E0F8FF 7F7F3F3F1F070000 00008080C0E0F8
FF,000000001030F1F FFFFFEFEFCF00000 000000001034F5F
1600 ' ----- BALLON 2 -----
1610 DATA FFFFFFFCF8F0E2C4 000000003070F1F FFFFFFFCF8F0E2C4,FFFFFF1F0F070301 00
000000E0F0F8FC FFFFFF1F0F070301,C0C0C0E0F0F8FCFF 1F1F1F0F07030000 C0C0C0E0F0F8FC
FF,01010103070F1F1F FCFCFCF8F0E04040 01010103070F5F5F
1620 ' ----- BALLON 3 -----
1630 DATA FFFFFFFFFFFFFCF8 0000000000000003 FFFFFFFFFFFFFCF8,FFFFFFFFFFFF1F0F 00
00000000000E0 FFFFFFFFFFFF1F0F,F1F2E0E0E0F0F8FE 07070F0F0F070000 F1F2E0E0E0F0F8
FE,0301010103673F3F F8FCFCFC98000000 030101010367BFBF
1640 ' ----- BALLON 4 -----
1650 DATA FFFFFFEFC7E3F7FF 0000000010080000 FFFFFFEFC7E3F7FF,FFFF3F3B312337FF 00
00008084880000 FFFF3F3B312337FF,CFCFFFF7E3C7EFFF 3000000008100000 CFCFFFF7E3C7EF
FF,F9F9FFF7E3B11B1F 0600000008040000 F9F9FFF7E3B15B5F
1660 ' ----- ETC .. -----
1670 DATA FDFAF5FAFDFAF5FA 0102040201020402 FCF8F1F8FCF8F1F8,552A959595952A55 9C
4E272727274E9C 2D168B8B8B8B162D,FFFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 FFFFFFFFFFFFFF
FF
1680 DATA FF0808080F080807 FF7F0C0C0F080807 FF0808080F0F0F07,8C122121FF508C03 8C
DE3131FF708C07 8C122121FFDF8F03,1E212020FEC1A19E 1E3FB0B0FEC1E1DF 1E212020FEFFBF
9E
1690 END:REM 86年4月2日 - 86年4月3日 ｵﾂｶﾚｻﾏﾃﾞｼﾀ 10051 BYTES
```

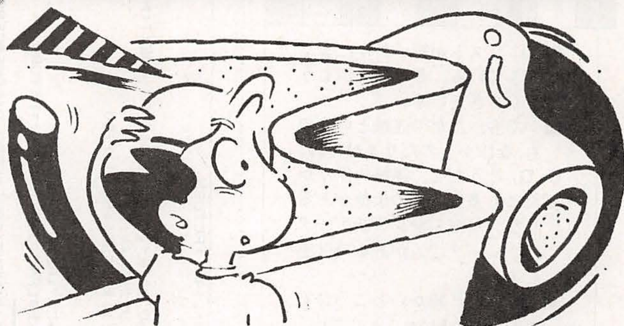
★悟空がさごじょうに言いました。「さごじょう，3×5はいくつだ？」。さごじょうは答えました。「さんごじょうご」。（大阪府東大阪市・あいうえお14才）……【影：はっくごじゅうし。編：何を言いたいの？影：さー。】

MZ-80B/2500(80Bモード)用

3-D MZ MAZE

メイズ

★芦高　恵美



GAME

立体迷路を3次元表示したもので，内容は簡単。XYZ座標がそれぞれ13の位置からはじまって，それぞれ1の位置（ゴール）にたどり着けば終わりです。

キー操作は[4]で左，[6]で右，[2]で後ろを向き，[5]で前進，[8]で上に，[00]（MZ－2500では[,]）で下に移動します。また，スペース・キーで自分の1歩前の床に×(バツ)を書いたり消したりできます。

[G]キーでGIVE－UP，1時間でTIME－UP（これは，まずない）となります。

ゲームがはじまる前に迷路の番号を設定するか聞いてきますが，[Y]で，0～65535の番号が選べます。

PROGRAM

迷路の作成とデータの読み込みをマシン語で処理しているので，待ち時間はほとんどありません。ただし，マシン語データが多いので，一応チェックサムらしきものをつけました。

まず，2030～2200行のDATA文末尾のセミコロンと4ケタの数字，2210，2220行はチェックサム用ですので，入力しなくても結構です。1910～2010行はまちがえないように入力し，一応SAVEしておきます。

RUNすると，数字がずらっとでてきますが，これは横列，縦列のチェックサムで，DATA文末尾のセミコロン以下，2220行と順に照らし合わせればわかると思います。

チェックが完全に終わると，5000行以降と，100行の“GOTO　5000”をけずり，改めてSAVEしてください。

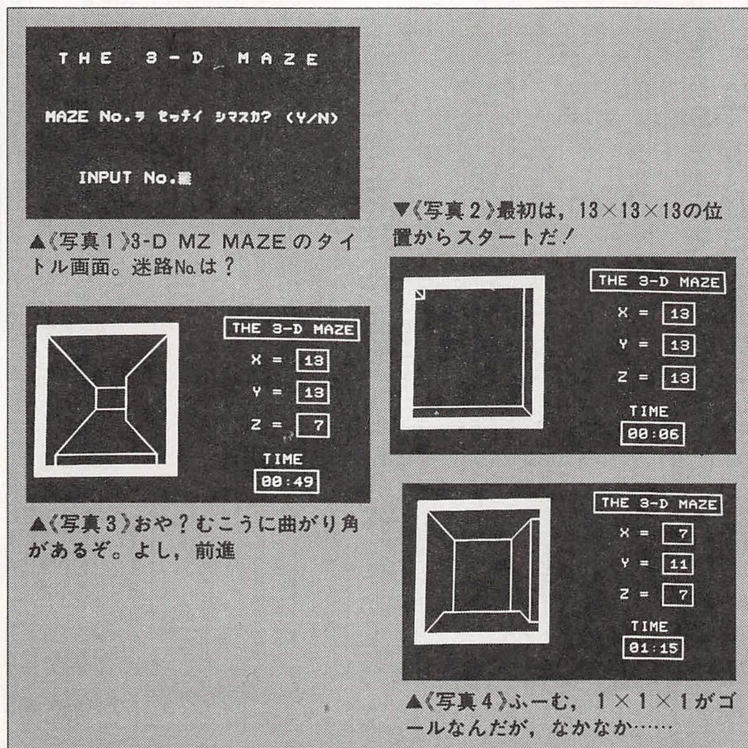
それから，グラフィック表示部分は同じようなIF文が並んでいますが，これは配列変数を使えば短くもなりますが，表示速度が遅くなりそうなので，このままにしてあります。

キー入力部分は，操作が今ひとつなじめないので，他にいいキーの配列があれば，適当に変えてください。

最後に

迷路作成パターンが単純なので，慣れると1分とかからずに終わることがよくあります。

つぎはこれを基に，もう少し複雑でもっと楽しいゲームにしてみたいと思っています（はっきり言って，これは楽しいゲームとは言いがたい。う～む）。



▲《写真1》3-D MZ MAZEのタイトル画面。迷路No.は？

▼《写真2》最初は，13×13×13の位置からスタートだ！

▲《写真3》おや？むこうに曲がり角があるぞ。よし，前進

▲《写真4》ふーむ，1×1×1がゴールなんだが，なかなか……

《第1表》プログラムの説明

100～ 200	……初期設定
300～ 490	……迷路のグラフィック表示
495～ 660	……メイン・ルーチン
700～ 720	……GIVE－UP　処理
800～ 870	……END
1500～1590	……画面表示
1700～1780	……タイトル画面
1900～1920	……データ読み込み
2000～2220	……マシン語データ
5000～	……チェックサム

《第2表》変数表

X，Y，Z	……現在位置のX，Y，Z座標
XX，YY	……方向による増分
NO	……迷路の番号
L1～L6	……迷路表示用のライン位置
A ～ E	……各方向の迷路データ

★レスアベを征服した平山は，それだけでは満足せず，地上のOFコーナーにまでその力を拡大しようとしていました。この異変に修道僧たちは早くから気付き……。(**ザナドゥアニマルクトルス平山**)……【**一同：？**】

CHECKER FLAG

Dr.D：リストが短いわりによくできている。３Ｄの表示もうまくできている。
編：でも，ただの迷路というのも，なにかものたりませんね。
Dr.D：そうだな。迷路の作りかたにも多少改良の余地があるしな。ただ，マシン語データのチェックサムがあるのは感心する。
編：やはり，細かいところにも気をくばれということですね。

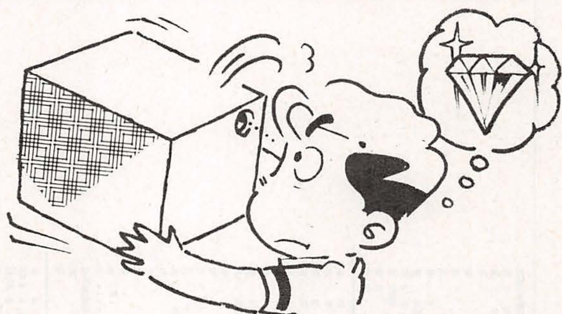
3-D MZ MAZEのプログラム・リスト

```
100 LIMIT$9FFF:CONSOLEN,C40,S0,24:GRAPH I1,C,O1:TEMPO 7:GOSUB 1900:GOTO 5000
200 GOSUB 1700:USR($A000):GOSUB 1500:X=13:Y=13:Z=13:XX=0:YY=-1:TI$="000000"
300 REM ──────── MAZE ────────
310 ZZ=0:GRAPHC:FR=49152+Z*256
320 AD=FR+(Y+YY*ZZ)*16+X+XX*ZZ:L1=40+ZZ*8:L2=136-ZZ*8:L3=L1+8:L4=L2-8
330 A1=PEEK(AD+XX+YY*16):C=PEEK(AD+YY-XX*16):E=PEEK(AD-YY+XX*16)
340 A=-A1*(A1<2):B=PEEK(AD-256):C=-C*(C<2):D=PEEK(AD+256):E=-E*(E<2)
350 IF B=0 THEN LINE L1,L1,L2,L1:LINE L3,L1,L3,L3:LINE L4,L1,L4,L3
360 IF B=A THEN LINE L3,L3,L4,L3
370 IF B=C THEN LINE L1,L1,L3,L3
380 IF C=0 THEN LINE L1,L1,L1,L2:LINE L1,L3,L3,L3:LINE L1,L4,L3,L4
390 IF C=A THEN LINE L3,L3,L3,L4
400 IF C=D THEN LINE L1,L2,L3,L4
410 IF D=0 THEN LINE L1,L2,L2,L2:LINE L3,L2,L3,L4:LINE L4,L2,L4,L4
420 IF D=A THEN LINE L3,L4,L4,L4
430 IF D=E THEN LINE L2,L2,L4,L4
440 IF E=0 THEN LINE L2,L1,L2,L2:LINE L2,L3,L4,L3:LINE L2,L4,L4,L4
450 IF E=A THEN LINE L4,L3,L4,L4
460 IF E=B THEN LINE L2,L1,L4,L3
470 ON A1+1 GOTO 480,500:L5=121+(ZZ>0)*15:L6=3+(ZZ>0):IF ZZ=4 THEN 480
475 LINE 88-L6,L5,88+L6,L5+L6+L6:LINE 88+L6,L5,88-L6,L5+L6+L6
480 LINE L3,L3,L3+8,L3+8:LINE L3,L4,L3+8,L4-8
490 LINE L4,L4,L4-8,L4-8:LINE L4,L3,L4-8,L3+8:ZZ=ZZ+2:IF ZZ<6 THEN 320
495 REM ──────── MAIN ────────
500 IF X+Y+Z=3 THEN 800
510 CURSOR 26,18:PRINT MID$(TI$,3,2);":";RIGHT$(TI$,2)
520 IF VAL(TI$)>=10000 THEN A$="T I M E":GOTO 700
530 GET K$:IF K$="" THEN 510
540 IF K$="G" THEN A$="G I V E":GOTO 700
550 AD=49152+Z*256+Y*16+X:GO=AD+YY*16+XX
560 IF K$=" " THEN POKE GO,-SGN(PEEK(GO)-1)+1:GOTO 300
570 IF (K$="8")*(PEEK(AD-256)=0) THEN Z=Z-2:GOTO 660
580 IF (K$=CHR$(26))*(PEEK(AD+256)=0) THEN Z=Z+2:GOTO 660
590 IF K$="2" THEN XX=-XX:YY=-YY:MUSIC"+CO+C":GOTO 300
600 IF K$="4" THEN A=XX:XX=YY:YY=-A:MUSIC"+CO+C":GOTO 300
610 IF K$="6" THEN A=XX:XX=-YY:YY=A:MUSIC"+CO+C":GOTO 300
620 IF K$<>"5" THEN 510
630 ON PEEK(GO) GOTO 510:X=X+XX+XX:Y=Y+YY+YY:MUSIC"COC"
640 CURSOR 30,7:PRINT RIGHT$(" "+STR$(X),2)
650 CURSOR 30,10:PRINT RIGHT$(" "+STR$(Y),2):GOTO 300
660 MUSIC"-CO-C":CURSOR 30,13:PRINT RIGHT$(" "+STR$(Z),2):GOTO 300
700 REM ──────── GIVE UP ────────
710 GRAPHC:CURSOR 8,8:PRINT A$:CURSOR 10,10:PRINT"- U P"
720 MUSIC"C2-BR3-B2-AR3-A2-GR3-G2-FR3-E2R0-E5":GOTO 830
800 REM ──────── END ────────
810 CURSOR 8,10:PRINT"G O A L":CURSOR 3,19:PRINT"CONGRATULATIONS!!"
820 MUSIC"C2R3C2DR3D2ER3E2FR3F2GR3G2AR3A2BR3B2BR3B2R0+C8"
830 CURSOR 7+(6-LEN(STR$(NO)))/2,13:PRINT"No.";STR$(NO)
840 CURSOR 3,21:PRINT"TRY AGAIN ? (Y/N)"
850 GET K$:IF K$="Y" THEN 200
860 IF K$="N" THEN PRINT CHR$(6):GRAPHC:LIMIT MAX:END
870 GOTO 850
1500 REM ──────── DISPLAY ────────
1510 GRAPHC:PRINT CHR$(6)
1520 CURSOR 22,3:PRINT"┌────────────┐":PRINT TAB(22);"|THE 3-D MAZE|"
1530 PRINT TAB(22);"└────────────┘":FOR I=2 TO 4:CURSOR 29,I*3:PRINT"┌──┐"
1540 PRINT TAB(25);CHR$(86+I);" = |13|":PRINT TAB(29);"└──┘":NEXT:PRINT
1550 PRINT TAB(26);"TIME":PRINT TAB(25);"┌─────┐"
1560 PRINT TAB(25);"|00:00|":PRINT TAB(25);"└─────┘"
1570 CURSOR 4,4:PRINT STRING$(CHR$(30),14)
1580 FOR I=5 TO 16:CURSOR 4,I:PRINT CHR$(30);SPACE$(12);CHR$(30);:NEXT
1590 CURSOR 4,17:PRINT STRING$(CHR$(30),14);:RETURN
1700 REM ──────── TITLE ────────
1710 GRAPHC:PRINT CHR$(6):FOR I=1 TO 12
1720 CURSOR 6+I*2,5:PRINT MID$("THE 3-D MAZE",I,1):MUSIC"R3":NEXT:MUSIC"R9"
1730 CURSOR 7,10:PRINT"MAZE No.ヲ ｾｯﾃｲ ｼﾏｽｶ? (Y/N)"
1740 GET K$:IF K$="N" THEN NO=INT(RND(1)*65536):GOTO 1780
1750 IF K$<>"Y" THEN 1740
1760 CURSOR 10,15:INPUT"INPUT No.";NO
1770 IF (NO<0)+(NO>65536) THEN MUSIC"+CO":GOTO 1760
1780 POKE $CF94,NO-INT(NO/256)*256:POKE$CF95,INT(NO/256):RETURN
1900 REM ──────── READ DATA ────────
1910 FOR I=0 TO 16:READ A:POKE 41248+I,A:NEXT:POKE$CF98,0:POKE$CF99,$A0
1920 FOR I=0 TO 17:READ A$:USR($A120,A$):NEXT:RETURN
2000 REM ──────── ﾏｼﾝｺﾞ DATA ────────
2010 DATA 42,152,207,6,16,205,35,6,119,35,19,16,248,34,152,207,201
2020 REM ────────── +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
2030 REM $A000:DATA CD 10 A0 AF 32 11 C1 CD 60 A0 1E 01 CD 20 A0 C9;1906
2040 REM $A010:DATA 21 00 C1 01 00 0D 1E 01 73 23 0B 78 B1 20 F9 1C;1038
2050 REM $A020:DATA 21 00 C0 06 F0 73 23 10 FC 21 00 CE 06 F0 73 23;1524
2060 REM $A030:DATA 10 FC 7B 21 00 C1 11 10 00 06 D0 77 19 10 FC 21;1309
2070 REM $A040:DATA 0E C1 06 D0 77 19 10 FC 21 01 C1 1E F3 CD 53 A0;1781
2080 REM $A050:DATA 21 E1 C1 0E 0D 06 0D 77 23 10 FC 19 0D 20 F6 C9;1436
2090 REM $A060:DATA 21 0C A1 11 80 CF 01 14 00 ED B0 00 2A 84 CF CD;1578
2100 REM $A070:DATA E4 A0 36 00 CD E4 A0 36 00 22 84 CF AF 32 83 CF;2025
2110 REM $A080:DATA CD F6 A0 E6 07 FE 06 38 02 D6 03 32 86 CF 2A 84;1948
2120 REM $A090:DATA CF CD E4 A0 FE 02 28 07 CD E4 A0 FE 01 28 CD 3A;2254
2130 REM $A0A0:DATA 83 CF 3C FE 06 38 D6 21 80 CF 7E C6 02 77 FE 0F;2010
2140 REM $A0B0:DATA 38 1E 36 01 23 7E C6 20 77 FE F0 38 13 36 10 23;1325
2150 REM $A0C0:DATA 7E C6 02 77 FE CF 38 08 3A DD CD A7 C8 36 CD 00;2080
2160 REM $A0D0:DATA 21 80 CF 7E 23 86 5F 23 56 EB 7E A7 20 C9 22 84;1806
2170 REM $A0E0:DATA CF 18 99 00 E5 21 86 CF 46 04 23 23 10 FC 5E 23;1528
2180 REM $A0F0:DATA 56 E1 19 7E C9 00 2A 94 CF 54 5D 19 19 7D 84 67;1647
2190 REM $A100:DATA 11 81 00 19 7C 22 94 CF C9 00 00 00 01 10 C1 00;1095
2200 REM $A110:DATA 11 C1 04 00 00 FF F0 FF FF FF 10 00 01 00 00 01;1492
2210 REM -----------------------------------------------------------------
2220 REM ───── Sum  80 43 75 95 00 05 38 71 62 24 06 60 17 07 18 81;29782
5000 REM ──────── CHECK SUM PROGRAM ────────
5010 DIM A(16):FOR I=0 TO 17:A=0:FOR J=0 TO 15:B=PEEK(40960+I*16+J)
5020 A=A+B:A(J)=A(J)+B:NEXT:PRINT A;:A(16)=A(16)+A:NEXT:PRINT
5030 FOR I=0 TO 15:PRINT" ";RIGHT$(STR$(A(I)),2);:NEXT:PRINT A(16)
```

★ベーマガ～，第一応援歌～，ヨーイ！♪天の助け，ベーマガ～♪１，２，３，ゴー♪♪♪♪（宮城県石巻市・佐藤周造12才）……【影：ほら，そこー！声が小さーい！編：はい！失礼しました～。編集長：うるさーい！】

MZ-2000/2200/2500(2000モード，1Z001)用

ラウンド
ROUND
ボックス
BOX



★SKYKID. K

●内　容

ある日，あなたが道にお金が落ちていないかと思いながら歩いていると，透明な箱を見つけました。何とその中には砂に混じって，ダイヤモンドが入っているではありませんか。

箱は，固くて壊れませんが，角に小さな穴があいています。あなたは，見事にダイヤモンドを取りだすことができるでしょうか。

●遊びかた

1 3キーで箱を左右に回転させて，ダイヤモンド（◆）をすみっこまで動かしてください。見事すみっこに運ぶと，そのダイヤモンドを取ったことになり，3個取ると1面クリアです。

画面右のDIAMONDというのは，その面で取ったダイヤモンドの数で，TIMESは，箱を回転させた回数を表しています。

なお，ゲーム中9キーを押すと，つぎの面へ進めます。面数は4面までで，それをクリアすると，1面にもどります。ちなみに，このゲームにはGAME OVERというものはありません。

●プログラムについて

このゲームでは，箱の回転と物体の落下処理に機械語を使っています。画面データの圧縮については適当な方法を思いつかなかったので行なっていません。

しかし，その分データの改造，追加が容易にできます。

●ところで…

ところでANPONさんってすごいですね。「少女伝説」(85年4月号)なんかむちゃくちゃおもしろいじゃないですか。思わずうなってしまいました。

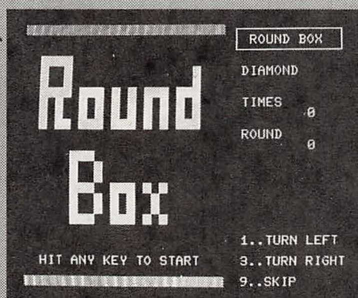
ところで，このゲームにG－RAMはいりません。

動きが速すぎると思う人は2010行のMUSIC "R0" と，FORI＝0 TO22を入れ換えてください。

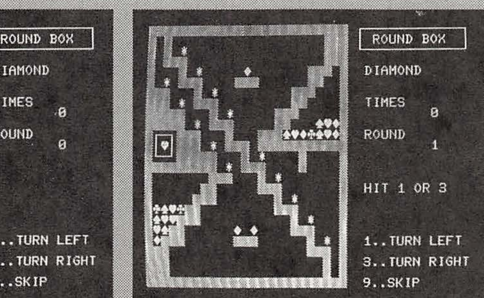
《第1表》変数表

変数	内容
R	ラウンド数
T	回転した回数
D	取ったダイヤモンドの数
A$，I，J	雑用
A	キー入力用
X，Y	ダイヤのある角の座標
N，A，B	16進→10進変換用

MZ-2000/2200

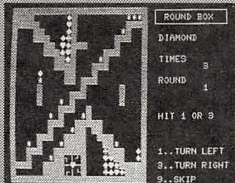


▲《写真1》タイトル画面。適当なキーでスタート！

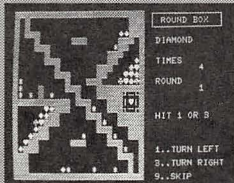


◀《写真2》1面です。この箱を左右に回転させてダイヤを取れ！

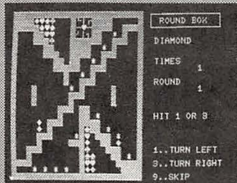
▼《写真3》左に回転してみました



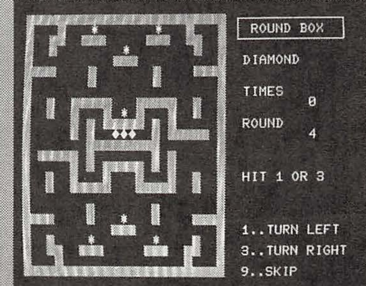
▼《写真4》さらに左に回転



▼《写真5》またまた左に回転です

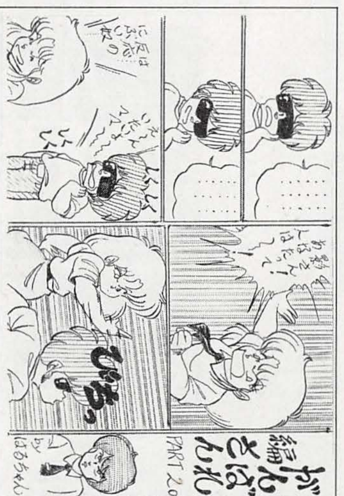


▼《写真6》4面はこんな形の箱だ。箱のすみっこにダイヤを…



★ぼくのさわったゲーム台は，なぜか暴走する。なんとかしてくれ～。(愛知県豊橋市・村川日出夫14才)……【影：私のさわったパソコンは，なぜかエラーがでる。なんとかしてくれ～。編：エラーだけならいいんですけど。】

```
1 REM ************************
2 REM * □□□ ROUND BOX □□□    *
3 REM *       by SKYKID.K    *
4 REM *       original No.2  *
5 REM *       on '86/5/15    *
6 REM ************************
10 LIMIT$9FFF:CONSOLES0,24C40:TEMPO7:GOSUB5910
30 GOSUB5550:GOSUB5510:R=1:CURSOR27,15:CURSOR27,15:PRINT"HIT 1 OR 3
50 T=0:D=3:GOSUB5590:ONRGOSUB5810,5820,5830,5840
60 FORI=1TO23:READA$:CURSOR0,I:PRINTA$;:NEXT
100 REM ──── MAIN ────────────
110 IFCHARACTER$( 1,23)="◆"THENX= 1:Y=23:GOTO2510
120 IFCHARACTER$(23,23)="◆"THENX=23:Y=23:GOTO2510
130 GETA:IFA=9THENMUSIC"+G1":GOTO2630
140 IFA=1THENMUSIC"+A1":CURSOR27,15:PRINT"TURN LEFT ":USR($A00E):GOTO2010
150 IFA=3THENMUSIC"+A1":CURSOR27,15:PRINT"TURN RIGHT":USR($A019):GOTO2010
160 GOTO110
2000 REM ──── FALL DOWN ──────────
2010 T=T+1:CURSOR34,8:PRINTT:MUSIC"R0":FORI=0TO22:USR($A074):NEXT
2020 CURSOR27,15:PRINT"HIT 1 OR 3":MUSIC"+C1":GOTO110
2500 REM ──── GET DIAMOND ──────────
2510 CURSOR27,15:PRINT"GET DIAMOND!":MUSIC"C2-C2+C2C2-C2
2520 CURSORX,Y:PRINT" ";:FORI=0TO22:USR($A074):NEXT:D=D-1
2530 CURSOR37-D,5:PRINT"◆":CURSOR27,15:PRINT"HIT 1 OR 3  ":IFDGOTO110
2600 REM ──── CLEAR ────────────
2610 CURSOR1,12:PRINT"YOU GET ALL DIAMOND !!
2620 MUSIC"+C1R3+C1R0+C1R0+C1R0+C1+#E5R
2630 R=R+1+(R>3)*4:CURSOR35,5:PRINT"   ":CURSOR35,8:PRINT"    ":GOTO50
5500 REM ──── VIEW TITLE ──────────
5510 FORI= 3TO 9:READA$:CURSOR2,I:PRINTA$:NEXT
5520 FORI=12TO18:READA$:CURSOR6,I:PRINTA$:NEXT
5523 MUSIC"R6":FORI=0TO7:MUSIC"R0":USR($A00E):NEXT
5525 CURSOR2,22:PRINT"HIT ANY KEY TO START";
5530 GETA$:IFA$=""GOTO5530
5540 MUSIC"+C1+G+C+G+C+G+C+G":RETURN
5550 PRINTCHR$(5);TAB(26);"┌──────────┐":SPACE$(26);"| ROUND BOX  |":SPACE$(2
6);"└──────────┘"
5560 CURSOR27,4:PRINT"DIAMOND":CURSOR27,7:PRINT"TIMES":CURSOR27,10:PRINT"ROUND
5570 CURSOR27,20:PRINT"1..TURN LEFT":CURSOR27,22:PRINT"3..TURN RIGHT
5580 PRINTCHR$(5);:FORI=0TO1:CURSOR0,I*24:PRINTSTRING$("▒",25);:NEXT
5585 CURSOR27,24:PRINT"9..SKIP";
5590 CURSOR34,8:PRINTT:CURSOR34,11:PRINTR:RETURN
5800 REM ──── ROUND SELECT ─────────
5810 RESTORE7010:RETURN
5820 RESTORE7310:RETURN
5830 RESTORE7610:RETURN
5840 RESTORE7910:RETURN
5900 REM ──── MACHINE LANG. READ ───
5910 FORI=0TO4:READA$:FORJ=1TO63STEP2
5920 N=J  :GOSUB5950:B=A*16
5930 N=J+1:GOSUB5950:A=A+B :POKE40960+I*32+J/2,A:NEXT:NEXT:RETURN
5950 A=ASC(MID$(A$,N,1))-48:IFA>9THENA=A-7
5960 RETURN
6000 REM ──── MACHINE LANG. DATA ───
6010 DATA DBE8F6C0D3E8C9DBE8E67FD3E8C9CD00A0213FD008AF08180ACD00A02199D308
6020 DATA 3E010B1100E00E1706177E12D5112B000BB72B04ED521B01190BD11310ECD511
6030 DATA 990308B72803191802ED5208D10D20D8000000000000002100E01129D00617C5
6040 DATA 011700EDB0E5EB11110019EBE1C110EFCD07A0C9CD00A021B0D30E16113F00B7
6050 DATA ED52E511280019EBE106171AFE2020087EFE1F280312362023131OEF0D20DDC9
6090 REM ──── TITLE DATA ──────────
6100 DATA
6110 DATA
6120 DATA
6130 DATA
6140 DATA
6150 DATA
6160 DATA
6170 DATA
6180 DATA
6190 DATA
6200 DATA
6210 DATA
6220 DATA
6230 DATA
7000 REM ──── ROUND 1 ──────────
7010 DATA
7020 DATA
7030 DATA
7040 DATA
7050 DATA
7060 DATA
7070 DATA
7080 DATA
7090 DATA
7100 DATA
7110 DATA
7120 DATA
7130 DATA
7140 DATA
7150 DATA
7160 DATA
7170 DATA
7180 DATA
7190 DATA
7200 DATA
7210 DATA
7220 DATA
7230 DATA
7300 REM ──── ROUND 2 ──────────
7310 DATA
7320 DATA
7330 DATA
7340 DATA
7350 DATA
7360 DATA
7370 DATA
7380 DATA
7390 DATA
7400 DATA
7410 DATA
7420 DATA
7430 DATA
7440 DATA
7450 DATA
7460 DATA
7470 DATA
7480 DATA
7490 DATA
7500 DATA
7510 DATA
7520 DATA
7530 DATA
7600 REM ──── ROUND 3 ──────────
7610 DATA
7620 DATA
7630 DATA
7640 DATA
7650 DATA
7660 DATA
7670 DATA
7680 DATA
7690 DATA
7700 DATA
7710 DATA
7720 DATA
7730 DATA
7740 DATA
7750 DATA
7760 DATA
7770 DATA
7780 DATA
7790 DATA
7800 DATA
7810 DATA
7820 DATA
7830 DATA
7900 REM ──── ROUND 4 ──────────
7910 DATA
7920 DATA
7930 DATA
7940 DATA
7950 DATA
7960 DATA
7970 DATA
7980 DATA
7990 DATA
8000 DATA
8010 DATA
8020 DATA
8030 DATA
8040 DATA
8050 DATA
8060 DATA
8070 DATA
8080 DATA
8090 DATA
8100 DATA
8110 DATA
8120 DATA
8130 DATA
```



評…こんなことじゃいけませんよ（編）

by はるちゃん

評…これで天才になるなら苦労はない（影）

by 茶柱皿たつや

★８月号は，ソフトがたくさん載っていて，よかった。また，「マイコンＢＡＳＩＣマガジンの歩み」を読んで一言。「ごくろうさん」。（三重県一志郡・**北出良仁14才**）……**【一同：50号を迎え，なお一層がんばります。よろしく！】**

MZ-2200/2500(2000モード, 1Z002)用 ※MZ-2Z021も可

「J(ジェイ)」



★宮内　理

●ストーリー

新生物「J」の侵入をくいとめるのが君の使命なのです。

●遊びかた

8246で人を上下左右に動かします。人が, 木（正方形）に当たると, 木は折れてしまいます。そして, 人がその場所から動くと木は人のいた方向に倒れていきます(**第1図**)。

木が倒れると, 3キャラクタ分になりますが, 木の倒れるところに, 他の木, または木の倒れたあとがある場合, その場所には表示されません。

また, 木が倒れると, もとの木の場所は空白になります。

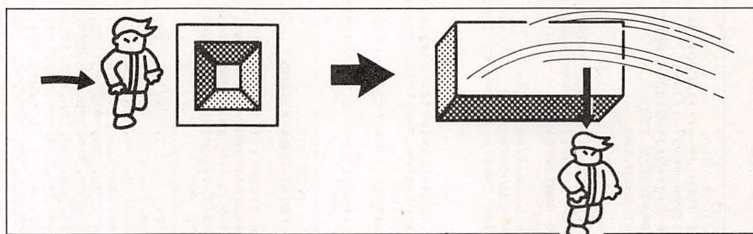
これらの性質を使って「J」の侵入をくいとめてください(**第2図**)。

最初,「J」は上にいます。水が流れるように下へ降りていきます。「J」が一番下の段につくか, 人が「J」にぶつかっていくと, 1人減ります。

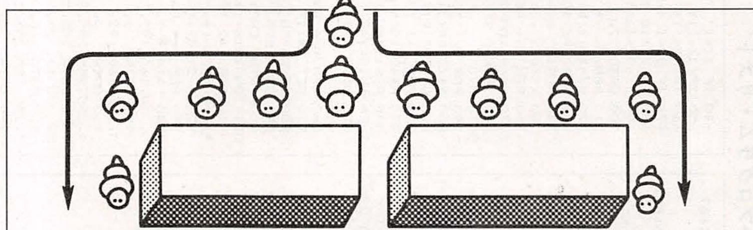
ただし, 人は動かなければ、死なないし, 木のように「J」の侵入をくいとめることができます。

PLAY中, 時間が余った場合には, Sを押すと, 人が動けなくなるかわりに「J」の動きが速くなります。

最後にもう一つ。くれぐれも木の倒れる方向に逃げないこと。



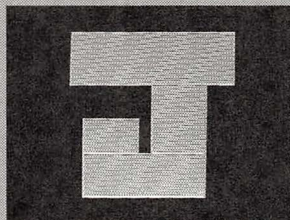
《第1図》木は人のいた方向に倒れる



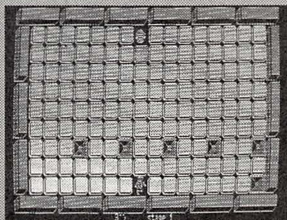
《第2図》木をうまく倒して「J」の侵入をくいとめろ!

●プログラムについて

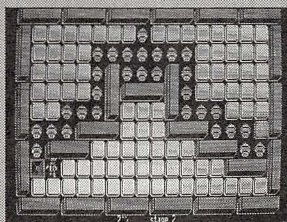
930行から1050行までがキャラクター・データ, それ以降が画面データで, 1行1面が10行あります。これは, 10進数を2進数に変換して表示しています。



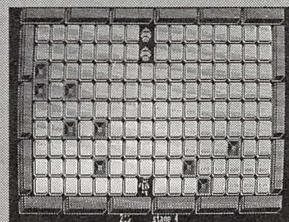
▲《写真1》単純なタイトル名だけに単純なタイトル画面



◀《写真2》ステージ1!「J」の侵入をくいとめろ!



▶《写真3》ステージ2だ。やったー, 侵入をくいとめた!



▼《写真4》これは4面だ。よく考えてから木を倒そう

★8月号130ページのMERCOMさんのイラストの編さんは, 左手が二つもありましたのには, おどれえたのなんのって, まあ, ほっほっほ。(埼玉県岩槻市・金田猛光13才)……【影:あら, 見てたのねー。ほっほっほ。】

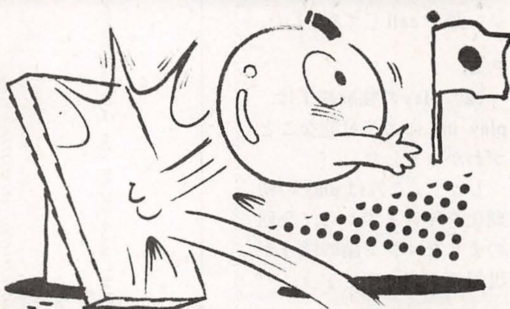
```
 10 PRINT CHR$(6):CONSOLE GN,C80:COLOR,07,W0:TEMPO 7:DEF KEY(7)=POKE$0952,1667
 20 DIM R$(2),K1$(3),K2$(3),K$(3),CH(19,12),P(18),P1(18)
 30 XX=0:YY=0:JX=2:JY=2:JJ=1:JC=0:H=1:K=3:MN=0
 40 BOX[3]100,50,220,80,F6:BOX[3]160,80,200,145,F6:BOX[3]110,120,200,145,F6:BOX[
3]110,100,150,120,F6
 50 MUSIC "-G3C2D0E5G3F2E0F3D3-G3-B3C3D3C5-G2"
 60 FOR J=1 TO 2:FOR I=1 TO 32:READ A:R$(J)=R$(J)+CHR$(A):NEXT I,J
 70 FOR I=1 TO 32:READ A:G$=G$+CHR$(A):NEXT I
 80 FOR I=1 TO 32:READ A:W$=W$+CHR$(A):NEXT I
 90 FOR J=1 TO 3:FOR I=1 TO 32:READ A:K1$(J)=K1$(J)+CHR$(A):NEXT I,J
 100 FOR J=1 TO 3:FOR I=1 TO 32:READ A:K2$(J)=K2$(J)+CHR$(A):NEXT I,J
 110 FOR I=1 TO 32:READ A:J$=J$+CHR$(A):NEXT I
 120 FOR I=1 TO 32:READ A:K1$(0)=K1$(0)+CHR$(A):NEXT I:K2$(0)=K1$(0)
 130 REM === ｶﾞﾒﾝ ===============
 140 GRAPH C7
 150 FOR X=1 TO 18 STEP 3:FOR Y=1 TO 11 STEP 10:FOR I=0 TO 2:POSITION X*16+I*16,
Y*16:PATTERN[4]-16,K1$(I+1):CH(X+I,Y)=2:NEXT I,Y,X
 160 FOR Y=2 TO 9 STEP 3:FOR X=1 TO 18 STEP 17:FOR I=0 TO 2:POSITION X*16,Y*16+I
*16:PATTERN[4]-16,K2$(I+1):CH(X,Y+I)=2:NEXT I,X,Y
 170 IF MN=10 THEN GRAPH C7:PRINT CHR$(6):END
 180 X=2:Y=2:FOR J=1 TO 18:READ A:P(J)=A
 190 Q1=INT(A/2):Q2$=STR$(A-Q1*2):Q$=Q$+Q2$:A=Q1:IF Q1<>0 THEN 190
 200 FOR I=1 TO 8:M$=MID$(Q$,9-I,1):IF M$="1" THEN H$=W$:C=4:CH(X,Y)=1:GOTO 220
 210 H$=G$:C=5:CH(X,Y)=0
 220 POSITION X*16,Y*16:PATTERN[C]-16,H$:X=X+1:NEXT I
 230 X=X-8:Y=Y+1:Q$="":IF Y=11 THEN X=10:Y=2
 240 NEXT J:X=9:Y=10:MN=MN+1
 250 POSITION 144,32:PATTERN[3]-16,J$:CH(9,2)=3:GOTO 420
 260 REM === ﾒｲﾝ ===============
 270 H=H+1:IF H=3 THEN H=1
 280 CURSOR 30,24:PRINT K;"ﾆﾝ      stage";MN;
 290 POKE$0952,0:GET A$:POKE$0952,166
 300 IF A$="4" THEN XX=-1:YY=0
 310 IF A$="6" THEN XX=1:YY=0
 320 IF A$="8" THEN XX=0:YY=-1
 330 IF A$="2" THEN XX=0:YY=1
 340 IF A$="S" THEN SP=1
 350 IF A$="" THEN XX=0:YY=0:H=H-1
 360 IF CH(X,Y)=2 THEN 770
 370 B=CH(X+XX,Y+YY)
 380 ON B GOSUB 720,750,770
 390 IF(XX=0)*(YY=0) THEN 440
 400 CH(X,Y)=0:POSITION X*16,Y*16:PATTERN[5]-16,G$
 410 X=X+XX:Y=Y+YY
 420 POSITION X*16,Y*16:PATTERN[1]-16,R$(H):CH(X,Y)=4
 430 REM === ｷ ===============
 440 IF(JP=0)+(CH(WX-HX,WY-HY)=4) THEN 580
 450 P1$="321":P2$="123"
 460 IF((CH(WX-2*HX,WY-2*HY)=1)+(CH(WX-2*HX,WY-2*HY)=2))*(CH(WX-3*HX,WY-3*HY)=0)
THEN P1$="040":P2$="040":GOTO 490
 470 IF(CH(WX-2*HX,WY-2*HY)=0)*((CH(WX-3*HX,WY-3*HY)=1)+(CH(WX-3*HX,WY-3*HY)=2))
THEN P1$="314":P2$="134":GOTO 490
 480 IF((CH(WX-2*HX,WY-2*HY)=1)+(CH(WX-2*HX,WY-2*HY)=2))*((CH(WX-3*HX,WY-3*HY)=1
)+(CH(WX-3*HX,WY-3*HY)=2))THEN P1$="044":P2$="044"
 490 IF(HX=1)+(HY=1) THEN PT$=P1$:GOTO 510
 500 PT$=P2$
 510 POSITION WX*16,WY*16:PATTERN[5]-16,G$:CH(WX,WY)=0
 520 FOR I=1 TO 3:P$=MID$(PT$,I,1):P=VAL(P$):IF P=4 THEN 560
 530 IF(HX=1)+(HX=-1) THEN K$(P)=K1$(P):GOTO 550
 540 K$(P)=K2$(P)
 550 POSITION(WX-I*HX)*16,(WY-I*HY)*16:PATTERN[4]-16,K$(P):CH(WX-I*HX,WY-I*HY)=2
 560 NEXT I:MUSIC"-F0-G0-E1-C0":JP=0
 570 REM === J ===============
 580 IF(CH(JX,JY+1)=0)*(CH(JX,JY)=0)*(CH(JX-JJ,JY)=3)*(CH(JX-JJ,JY+1)=4)THEN KX=
JX:KY=JY:GOTO 630
 590 IF CH(JX,JY)<>3 THEN 640
 600 IF (CH(JX,JY+1)<>3)*(CH(JX+JJ,JY)=0) THEN KX=JX+JJ:KY=JY
 610 IF CH(JX,JY+1)=0 THEN KX=JX:KY=JY+1:JC=1:GOTO 630
 620 IF (CH(JX+JJ,JY+1)<>0)*(CH(JX+JJ,JY)=0) THEN KX=JX+JJ:KY=JY
 630 POSITION KX*16,KY*16:PATTERN[3]-16,J$:CH(KX,KY)=3
 640 IF JX=17 THEN JJ=-1
 650 IF(JX=1)*(JC=1) THEN JY=JY+1:JC=0:JJ=1:GOTO 670
 660 IF(JX=1)*(JC=0)THEN JY=JY-1:JJ=1
 670 IF JY=1 THEN SP=0:JX=2:JY=2:JJ=1:MUSIC"G0F0G0F0B3A1":GOTO 170
 680 IF JY=10 THEN SP=0:GOTO 770
 690 JX=JX+JJ:IF SP=1 THEN 580
 700 GOTO 270
 710 REM === ｷ ﾆ ﾌﾞﾂｶﾙ ===============
 720 WX=X+XX:WY=Y+YY:HX=XX:HY=YY:JP=1:XX=0:YY=0
 730 FOR I=6 TO 4 STEP-2:POSITION WX*16,WY*16:PATTERN[I]-16,W$:NEXT I
 740 MUSIC"-A0-B0-A0-B0A1":RETURN
 750 XX=0:YY=0:RETURN
 760 REM === RE PLAY ===============
 770 K=K-1:MUSIC"E0F0E0A0":X=2:Y=2
 780 IF K=0 THEN PRINT CHR$(6):GRAPH C7:CURSOR 30,10:PRINT "TRY AGAIN ?   Y/N";:
GOTO 870
 790 FOR J=1 TO 18
 800 P1(J)=P(J)
 810 Q1=INT(P1(J)/2):Q2$=STR$(P1(J)-Q1*2):Q$=Q$+Q2$:P1(J)=Q1:IF Q1<>0 THEN 810
 820 FOR I=1 TO 8:M$=MID$(Q$,9-I,1):IF M$="1" THEN H$=W$:C=4:CH(X,Y)=1:GOTO 840
 830 H$=G$:C=5:CH(X,Y)=0
 840 POSITION X*16,Y*16:PATTERN[C]-16,H$:X=X+1:NEXT I:X=X-8:Y=Y+1:Q$="":IF Y=11
THEN X=10:Y=2
 850 NEXT J:X=9:Y=10:POSITION 144,32:PATTERN[3]-16,J$:CH(9,2)=3:JX=2:JY=2:GOTO 4
20
 860 REM === END ===============
 870 GET A$:IF A$="Y" THEN 900
 880 IF A$="N" THEN PRINT CHR$(6):END
 890 GOTO 870
 900 PRINT CHR$(6):K=3:FOR X=1 TO 18 STEP 3:FOR Y=1 TO 11 STEP 10:FOR I=0 TO 2:P
OSITION X*16+I*16,Y*16:PATTERN[4]-16,K1$(I+1):CH(X+I,Y)=2:NEXT I,Y,X
 910 FOR Y=2 TO 9 STEP 3:FOR X=1 TO 18 STEP 17:FOR I=0 TO 2:POSITION X*16,Y*16+I
*16:PATTERN[4]-16,K2$(I+1):CH(X,Y+I)=2:NEXT I,X,Y
 920 X=2:Y=2:K=3:GOTO 790
 930 REM === DATA ==============
 940 DATA   1,  3,  0,  2,  3,  4, 15, 29, 27, 27,  6,  0,  7,  7,  6,  7,208,24
0,  0,160,192, 40,108,110,102, 96,224,  0, 96, 96,  0,  0
 950 DATA   1,  3,  0,  2,  3, 20, 54,118,102,  6,  7,  0,  6,  6,  0,  0,208,24
0,  0,160,192, 32,240,184,216,216, 96,  0,224,224, 96,112
 960 DATA   0, 31, 47, 95, 95, 95, 95, 95, 95, 95, 95, 95, 95, 95, 96, 63,  0,25
4,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,253,  2,252
 970 DATA 255,255,224,208,200,196,195,195,195,195,197,202,213,234,255,255,255,25
5,  7, 11, 23, 43,215,235,215,235, 87,171, 87,171,255,255
 980 DATA   0, 11, 27, 43, 91,171,219,171,219,171,219,168,208,160,192,255,  0,25
5,255,255,255,255,255,255,255,255,255,  0,  0,  0,  0,255
 990 DATA   0,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,  0,  0,  0,  0,255,  0,25
5,255,255,255,255,255,255,255,255,255,  0,  0,  0,  0,255
 1000 DATA   0,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,  0,  0,  0,  0,255,  0,2
54,254,254,254,254,254,254,254,254,254,  2,  4,  8, 16,224
 1010 DATA   0, 11, 27, 43, 91,171,219,171,219,171,219,171,219,171,219,171,  0,2
54,254,254,254,254,254,254,254,254,254,254,254,254,254,254
 1020 DATA 219,171,219,171,219,171,219,171,219,171,219,171,219,171,219,171,254,2
54,254,254,254,254,254,254,254,254,254,254,254,254,254,254
 1030 DATA 219,171,219,171,219,171,219,171,219,171,219,168,208,160,192,255,254,2
54,254,254,254,254,254,254,254,254,254,  2,  4,  8, 16,224
 1040 DATA   0,  0,  0,  1,  7, 15, 16, 47, 31, 63, 56, 23, 15, 13,  7,  0,  0,
 0,  0,  0,192,224, 16,232,240,248, 56,208,224, 96,192,  0
 1050 DATA   0, 11, 27, 43, 91,171,219,171,219,171,219,168,208,160,192,255,  0,2
54,254,254,254,254,254,254,254,254,254,  2,  4,  8, 16,224
 1060 DATA 0,0,0,0,0,0,18,0,0,0,0,0,0,0,73,0,1
 1070 DATA 0,4,0,4,0,32,128,128,0,0,64,0,0,0,128,32,8,0
 1080 DATA 0,0,0,0,18,0,0,0,0,0,0,0,72,0,0,25,0
 1090 DATA 0,0,128,160,0,40,0,8,0,0,0,0,0,0,4,32,16
 1100 DATA 0,0,0,128,128,0,8,0,0,0,0,0,8,0,0,128,136,128
 1110 DATA 0,0,0,0,16,16,18,0,0,0,0,0,0,8,8,8,0,0
 1120 DATA 0,0,28,0,0,16,0,1,0,0,0,56,0,0,8,0,128,0
 1130 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,18,0,0,68,64,0,8,0,0,72
 1140 DATA 0,0,0,8,16,32,0,8,0,0,0,0,16,8,4,0,16,0
 1150 DATA 0,0,1,64,128,64,1,0,0,0,0,128,2,1,2,128,0,0
```

★うちの学校のある先生は，給食時間の前に「教室へ帰れ」と書いた紙を背中にはって，ろうかを歩き回る。(大分市・**石本貴久14才**)……【**影**：ということは，授業中，生徒はみんな，ろうかをうろついているのか？】

MZ-2500(M25-BASIC)用

REFLECTION BALL II

リフレクション ボール



★とます　にこらす

GAMEの説明

ボールの前に〝\〟や〝/〟をだしてボールを操り，〝 〟(旗)を取るゲームです。〝\〟は1で,〝/〟は2でだします。また，ジョイスティックならば，⇦と⇨です。

〝▲〟(びょう)に衝突するとダメージを受け，ダメージがいっぱいになる(DA＝0になる)とゲーム・オーバーです。

《第1表》変数表

HS	HI－SCORE
SC	SCORE
MX, MY	位置
XX, YY	移動方向vector
SE	SENCE
DA	DAMAGE(0→死)
MED	薬の数(減少しない)
TA	宝の数
SG	STRIG( )
IN$	INKEY$
SK	STICK( )
呪い用	
CO	BALLのカラーフラグ
REFT$	衝突判定用文字列
CUR0	呪い用汎用変数
CUR1	呪いフラグ(2進)
フラグ	
HI	ハイスコアかどうか(Yes＝1)
FL	得点増加用変数
SF	スティックをおされたままか？
HP	ハイスコアをプリントするか(Yes＝1)
その他	
PR	スコア・プリント用サブの入力変数
(汎用) SR, SN$, I, J, K, KK, I$	

〝 〟(スイッチ)を取ると〝?〟が現れ，そのうちの一つに宝物が隠されています。宝物は〝 〟(剣)と〝 〟(宝石？)で，宝石のほうがダメージを多く回復します。

宝物以外の〝?〟を取ると，ボールは呪(のろ)われてしまいますが，〝 〟(薬)を取ると回復します。また，〝 〟，?，〝 〟もダメージを少し回復させる働きを持ってます。

得点は基本として〝 〟が10点ですが，呪いを解いたり〝 〟や〝 〟を取ったりすると，その得点は増えていきます。

プログラムの説明

このプログラムには，つぎの三つのくふうがなされています。

1．反射板におけるボールの反射

《第2表》呪いの種類

CUR0		CUR1
A	:	1…壁がなくなる
B	:	2…壁がせまる
C	:	4…反射板がびょうに変わる
D	:	8…乱反射
E	:	16…逆反射その他
F	:	32…自分透明
G	:	64…反射板透明

反射板とボールのはね返りかたは，鏡に映したようなカッコウをしています。となれば，一つのパターンですべてをカバーすることが可能かもしれません。

ここで，反射前にXX＝0ならば，反射後はYY＝0，同様にYY＝0ならば，XX＝0となるわけです。

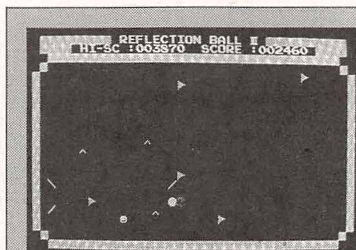
また，XXとYYはどちらかが，ゼロであることは確かなのでまとめると，『XXとYYは反射前と反射後では，ゼロであるほうが逆になっている』となります。

しかし，これではまだ式が複雑すぎます。つまり，板〝\〟をプラス，板〝/〟をマイナスと考えれば，符号のかけ合わせによって，反射後のゼロでない要素（XXかYY）の符号を決定することができるのです。

2．Playの強制終了

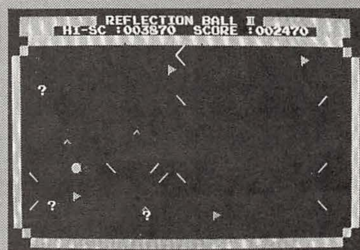
Super MZは，いつもplay実行の前にplay waitをかけるような仕組みになっていますが，これはゲームを作る上では，とても困った点です。たとえば，得点音と反射音というように，続けてplay文が2度実行されると，そこでしばらく動きが止まってしまうのです。

そうしないためには，playの直前にplayを強制的に終わらせればよいのですが，BASICにはこのような命令



▲《写真1》さあ，うまく反射板をだして，旗を取れ！はね返りの音がいい…

▼《写真2》スイッチを取ると？が現れる。宝はどこだ！



★僕の友達で，ケンシロウがもしも女だったら，怒ったときに服がビリビリ…。ムフフフと考えているヤツがいる。(岐阜県各務原市・かんだはパンダ13才)……【編：影さん！影さんったら！影：は？考えごとしてたもんで。】

はありません。

ところが，ＯＳ上にはこの命令が存在するので，マシン語でcallしてみました。

P. S.

後にplayの強制終了は，play initにより可能なことがわかりました。

しかし，これはplayの初期化を伴いますから，今回のようなマシン語のほうが汎用性が高いでしょう。

《第3表》反射板とボールのはね返りかたの符号

		＼	／
XX	＋	ＹＹ＝＋	ＹＹ＝－
	－	ＹＹ＝－	ＹＹ＝＋
YY	＋	ＸＸ＝＋	ＸＸ＝－
	－	ＸＸ＝－	ＸＸ＝＋

※符号の後の１は省略

REFLECTION BALL IIのプログラム・リスト

```
10 key 6,"init"+chr$(34)+"CRT:"+chr$(34,13,4)
20 '-------------------------------------------
30 '          REFLECTION BALL  II
40 '-------------------------------------------
50 '          By とます にこらす。
60 '-------------------------------------------
70 clear $E000:poke $E000,6,2,$DF,$23,$C9
80 def int A-Z:play init:play "@v110132o5"
90 init "crt:40,25,0,1":init "crt2:":cls 3:screen 0,(0,1)
100 gosub 2200:cgen 1,0:kmode 1
110 klist 0:console 0,25:repeat on ,4
120 help on:on help gosub *STOP
130 stop on:on stop gosub *STOP
140 on error goto *ERROR
150 '
160 '// 初期設定 ///////////////////////////////////////////////////////////////
170 HS=0:AD1=$E100:AD2=$E200
180 '
190 '// (*START):初期化 /////////////////////////////////////////////////////////
200 *START
210 SC=0:HI=0:SE=1:FL=1                    '(HI は、HI-SCORE かどうかの FLAG)
220 MX=2:MY=2:XX=0:YY=1:SF=1:CO=1          '(SF は、STICK ON FLAG  0..OFF  )
230 TA=SE*3:DA=260+TA*20                   '(DA は、ﾀﾞﾒｰｼﾞを受けると ﾏｲﾅｽ される)
240 REFT$=" $%()$^_?@@!":MED=0:CUR1=0:gosub *GG
250 '
260 '// SCREEN /////////////////////////////////////////////////////////////////
270 screen 1:cls:screen 0:cls
280 print [5] " '''''''' ";[6];"REFLECTION BALL ■";[5];" ''''''''''"
290 print [5] " '''' ";[6];"HI-SC :";spc(8);"SCORE :";spc(7);[5];"''''"
300 gosub *AA
310 HP=1:gosub *SC_PR:HP=0
320 for I=1 to TA:gosub *PUT:locate PX,PY:print [4] "$";:next
330 for I=1 to SE*2-1:gosub *PUT:locate PX,PY:print [2] "^";:next
340 gosub *PUT:locate PX,PY:print [5] "_";
350 '
360 '// (*MAIN):MAIN ROUTINE ///////////////////////////////////////////////////
370 *MAIN
380           '---------------------- KEY INPUT
390 ST=0:IN$=inkey$:ST=val(IN$):SG=strig(1):SK=stick(1):if SK then ST=-(SK=8)-(SK=2)*2-(SK=6)*3
400 SN$=scrn$(MX+XX,MY+YY)                 '-- ここで data error なら *DEAD へ
410 if SN$="$" then goto *MOVE
420 'if SG then ST=SG 'else *MOVE           ' --('if :Joy & Key )('else:Joy)
430 if ST<1 or ST>3 or ST=SF then *MOVE
440           '---------------------- 入力  Chek
450 I=instr(" ()",SN$):I$=" ":if ST=3 then if SN$="%" then I$=" ":DA=DA-6:goto 480 else *MOVE
                                           'Xの消去
460 if I=0 then *MOVE
470 I$=mid$(")(%()%",ST+(I-1)*2,1)                 'X／＼の選択
480 SN$=I$:locate MX+XX,MY+YY:print [5];I$;        '表示
490 *MOVE     '---------------------- 移動
500 SF=-ST*(ST<>3)                                 '( SF set )
510 SR=instr(REFT$,SN$)
520 X=MX:Y=MY:MX=MX+XX:MY=MY+YY                    '( X, Y):現在の座標
530                                                '(MX,MY):移動後の座標
540 on SR gosub ,*TURN0,*TURN1,*REFLECT,*REFLECT,*FLAG,*DAM,*SWITCH,*Q,*MED,*DAI,*KEN
550 screen 1
560 locate X,Y:print " ";                          '●の消去
570 locate MX,MY:print [(6+5*(DA<40))*CO];"*";     '●の表示
580 screen 0
590 '
600 if DA>0 then *MAIN else *DEAD
610 '
620 '// (*CLEAR ):CLEAR /////////////////////////////////////////////////////////
630 *CLEAR
640 screen 1:locate X,Y:print " ";:locate MX,MY:print [6];"*";:screen 0
```

```
650 BO=SE*10+DA+(FL-1)*100
660 locate 13,10:print [2] "<SCENE";SE;"CLEAR>"
670 locate 12,12:print [4] using "BONUS: ####0 PTS.",BO
680 pause 25
690 I=0:J=BO:repeat
700 if BO>500 then SC=SC+500:I=I+500:BO=BO-500:play "@21a8":gosub *SC_PR:play wait else SC=SC+1:I=I+1:call $E000:play "@21a":gosub *SC_PR
710 until I=J
720 pause 20
730 SE=SE+1:goto 220
740 '
750 '//(*DEAD):DEAD //////////////////////////////////////////////////////////////
760 *DEAD
770 screen 1:locate MX,MY:print [6] "+":screen 0
780 sound 8,16:sound 7,55:sound 6,53                          '爆発音
790 sound 11,255:sound 12,65:sound 13,0
800 locate 14,9 :print [2] "[GAME OVER]"
810 locate 13,12:print [6] "SCORE :";
820 PR=SC:gosub 2200
830 cflash 1
840 if HI then locate 17,15:print [4] "GREAT"
850 locate 12,22:print [3] "HIT [SPACE] KEY"
860 cflash
870 key 0,""
880 if inkey$=" " or strig(1)+strig(2) then *START else 880
890 '
900 '// SUB ROUTINE //////////////////////////////////////////////////////////////
910 *PUT      '--------------------------
920 PY=int(rnd(1)*20)+3:PX=int(rnd(1)*38)+1
930 SN$=scrn$(PX,PY):if SN$<>" " or PX=2 then 920 else return
940 *TURN0    '--------------------------
950 XX=-XX:YY=-YY:call $E000:play "@1aa":DA=DA-3
960 if (CUR1 and 3) then *A                        '呪
970 return
980 *TURN1    '--------------------------
990 XX=-XX:YY=-YY:call $E000:play "@21c":DA=DA-4:return
1000 *REFLECT '--------------------------
1010 if (CUR1 and 8) and rnd(1)<.5 then return     '呪
1020 K=1+(SR=5)*2                                  ' SN$=")" -> K=-1  else  K=1
1030 XX=-XX*K:YY=-YY*K                             ' DIRECTION SET
1040 swap XX,YY
1050 call $E000:play "@21c":DA=DA-2
1060 if (CUR1 and 4) then gosub *C                 '呪
1070 return
1080 *FLAG    '--------------------------
1090 call $E000:play "@21a":DA=DA+10:SC=SC+FL*1:gosub *SC_PR
1100 locate MX,MY:print " ";
1110 TA=TA-1:if TA=0 then return *CLEAR
1120 return
1130 *DAM     '-(DAMAGE)-----------------
```

★ワンテク：ＰＣ－6601のモード３，４，５で，「ＥＸＥＣ　＆Ｈ4000」を実行すると，新たにファイル数が設定できる。（大阪府堺市・**薄出哲治13才**）……**【編：こりゃまたすごい！でも，よく見つけるなー。】**

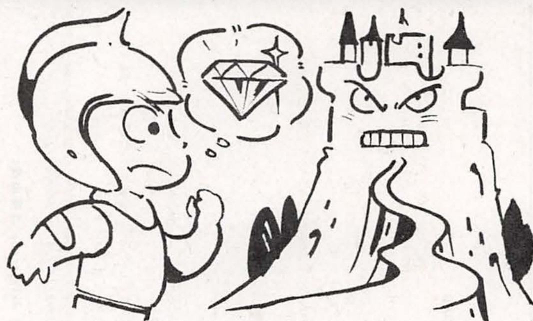
```
1140 call $E000:play "@1>>cda<<"
1150 DA=DA-int(rnd(1)*40)
1160 return
1170 *SWITCH      '--------------------------
1180 call $E000:play "@23aa":locate MX,MY:print " ";
1190 DA=DA+100
1200 cflash 1
1210 for I=0 to SE
1220 gosub *PUT:locate PX,PY:print [3] "?";
1230 K=2^int(rnd(1)*7):poke AD1+I*3,PX,PY,K
1240 next
1250 cflash
1260 I=int(rnd(1)*SE)+1:poke AD1+I*3+2,0
1270 return
1280 *Q           '--(QUESTION)--------------
1290 locate MX,MY:print " ";
1300 I=0:repeat
1310   J=AD1+I*3:PX=peek(J):PY=peek(J+1)
1320     if PX=MX and PY=MY then
1330        CUR0=peek(J+2):call $E000
1340          if CUR0=0 then
1350             gosub *PUT:locate PX,PY
1360             if rnd(1)<.4 then play "@13ddaaa":print "@"; else play "@13fffee":print [4] "!";
1370             goto 1420
1380          end if
1390        DA=DA+50:play "@1cccccc":gosub *CURSE:goto 1420
1400     end if
1410 I=I+1:until I>SE
1420 return
1430 *DAI         '--(宝石)-----------------
1440 call $E000:play "@13aacc":locate MX,MY:print " ";
1450 FL=FL+1:SC=SC+100:DA=DA+600
1460 gosub *SC_PR
1470 return
1480 *KEN         '--(剣)-------------------
1490 call $E000:play "@23aaaa":locate MX,MY:print " ";
1500 FL=FL+1:SC=SC+50:DA=DA+300
1510 gosub *SC_PR
1520 return
1530 '// (*CURSE ):呪い ////////////////////////////////////////////////////////////
1540 *CURSE
1550 KK=log(CUR0)/log(2)+1:CUR1=CUR1 or CUR0
1560 on KK gosub ....*E,*F,*G
1570 gosub *PUT:locate PX,PY:print [KK] "#";
1580 poke AD2+MED*3,PX,PY,KK-1:MED=MED+1
1590 locate 11,24:print [2] "YOU ARE CURSED.";
1600 return
1610 '-----------------------------------
1620 *A
1630 if (CUR1 and 2) then *B
1640 locate MX,MY:print " ";:return
1650 *B
1660 locate MX+XX,MY+YY:print [5] "$";:MX=MX+XX:MY=MY+YY:return
1670 *C
1680 if rnd(1)<.5 then locate MX,MY:print [2] "^";:return else return
1690 *E
1700 REFT$=" $ )( ^_ #@":return
1710 *F
1720 CO=0:return
1730 *G
1740 K$=string$(8,chr$(0))
1750 def chr$($28,0)=K$:def chr$($29,0)=K$:def chr$($25,0)=K$:return
1760 '
1770 '// (*MED) 薬 (呪いを 解く ) ///////////////////////////////////////////////////
1780 *MED
1790 call $E000:play "@23aaa":locate MX,MY:print " ";
1800 if CUR1=0 then SC=SC+5:DA=DA+50:FL=FL*2:gosub *SC_PR:return
1810 I=0:repeat
1820 J=AD2+I*3:PX=peek(J):PY=peek(J+1)
1830 if PX=MX and PY=MY then 1850
1840 I=I+1:until I>MED:end
1850 KK=peek(J+2):poke J,0:CUR0=2^KK:CUR1=CUR1 xor CUR0
1860 DA=DA+50:FL=FL*2
1870 if CUR1=0 then locate 11,24:print space$(15);
1880 on KK+1 goto *AA,...,*EE,*FF,*GG
1890 return
1900 '----------------------------------------------
1910 *AA
1920 locate 0,2:print "  ";string$(36,"$")
1930 print " $";string$(36,"+");"$"
1940 for I=4 to 21
1950 locate 0,I:print "$";string$(38,"+");"$";
1960 next
1970 print " $";string$(36,"+");"$"
1980 print "  ";string$(36,"$");:return
1990 *EE
2000 REFT$=" $%()$^_?#@!":return
2010 *FF
2020 CO=1:return
2030 *GG
2040 def chr$($28,0)=cgpat$($2EE)
2050 def chr$($29,0)=cgpat$($2EF)
2060 def chr$($25,0)=cgpat$($2F0)
2070 return
2080 '
2090 '// (*Error):(呪いの一部) //////////////////////////////////////////////////////
2100 *ERROR
2110 if err=3 and (CUR1 and 1) then resume *DEAD    ' data error は死ぬ呪い
2120 cgen:print [3] "* Error in ";erl;:error err
2130 '
2140 '// (*SC_PR):SCORE PRINT:[ & if HP<>0 then HI-SC PRINT ] ////////////////
2150 *SC_PR
2160 locate 28,1:PR=SC:gosub 2200
2170 if HS<SC then HI=1:HP=1:HS=SC
2180 if HP then locate 13,1:PR=HS:gosub 2200:HP=0 else for K=0 to 20:next
2190 return
2200 K$=mid$(str$(PR),2)
2210 print right$("0000"+K$,5);"0";
2220 return
2230 '
2240 '// (*STOP):on help gosub //////////////////////////////////////////////////
2250 *STOP
2260 init "crt:80,25,1,1":init "crt2:":cls 3:repeat on ,2:clear max:end
2270 '===========================================================
2280 ' アタリ文字 フォント
2290 restore 2320
2300 for I=$20 to $61:read I$:def chr$(I,0)=hexchr$(I$):next:return
2310 '( $..かべ (../  )..` *..ボール %..(+)
2320 data 0000000000000000,130F162A558890E0,3636122400000000,55AA55AA55AA55AA
2330 data 40707C7F7C704040,0000000000000000,304858336A443B00,55AA55AA55AA55AA
2340 data 0000000000000000,0000000000000000,3C7EFFFFFFFF7E3C,64A2156C9568314A
2350 data 0000000030102000,0000003E00000000,0000000000181800,03070E1C38706000
2360 data 1C26636363321C00,0C1C0C0C0C0C3F00,3E63071E3C707F00,3F060C1E03633E00
2370 data 0E1E36667F060600,7E607E0303633E00,1E30607E63633E00,7F63060C18181800
2380 data 3C62723C4F433E00,3E63633F03063C00,0018180018180000,0018180018081000
2390 data 060C1830180C0600,00007F00007F0000,30180C060C183000,3E6363060C000C0C
2400 data 183472F9F9723418,1C3663637F636300,7E63637E63637E00,1E33606060331E00
2410 data 7C66636363667C00,3F30303E30303F00,7F60607E60606000,1F30606763331F00
2420 data 6363637F63636300,3F0C0C0C0C0C3F00,0303030303633E00,63666C787C6E6700
2430 data 303030303030303F00,63777F7F6B636300,63737B7F6F676300,3E63636363633E00
2440 data 7E6363637E606000,3E6363636F663D00,7E6363677C6E6700,3C66603E03633E00
2450 data 3F0C0C0C0C0C0C00,636363636363633E00,636363773E1C0800,63636B7F7F776300
2460 data 63773E1C3E776300,3333331E0C0C0C00,7F070E1C38707F00,3C30303030303C00
2470 data 361422417F7B733E,3C0C0C0C0C0C3C00,0000000010386CC6,003C7E7A7A423C00
2480 data 6060301800000000,7F3A3A3A3A3A7F00
```


★わーい！ベーマガが50冊になったぞー！バンザーイ！さあ，古本屋へ急げ！（愛知県名古屋市・木島日出海15才）
……【編：重要文化財を…。本当にそういう人がいたら，ベーマガ編集部に送ってください。】

PASOPIA T/5/(7)用

FIGHTING TRADITION
ファイティング トラディション

★KATTYAN SOFT



プロローグ

●ガルデロンの魔の手

私達の住んでいる空間とはちがう世界に「フェナーサ」という平和で豊かな国があった。この国に四つのクリスタルがあり，それぞれ森，湖，太陽，月を表し，それぞれに妖精が宿っていて，フェナーサを守っていた。

数々の帝国がこの国を侵略しようとしたが，このクリスタルによって，侵略されずにすんだ。

ある夜，侵略をたくらむガルデロンの帝王は，このことに目をつけ，部下に，四つのクリスタルを盗ませたのだった。

●フェナーサの危機

クリスタルを失ったフェナーサは，ハダカ同然の状態になった。

「このままでは，侵略されるのも時間の問題だ。だれかがクリスタルを取り返さなければ…」と，長老が言うと，あなたは，フェナーサを救うために危険を承知でクリスタルを取りもどしに，敵の城に乗りこんでいったのだった。

ゲームの進めかた

●KEYの説明

・ファンクション・キー…魔法を使うときに使用します。

PF1…STONE
PF2…FIRE
PF3…SPARK
PF4…EXPLOSION
PF5…SMOKE
PF6…MIGHTY
PF7…WALL
PF8…SLOW

・スペース・キー…体力を増やす魔法「POWER」を使うときに使用(注：その他のキーでもなる場合があるので注意する)。

・SHIFT キー…食べ物を食べる「EAT MODE」に移るときに使用。

・テンキー…自分が移動するときに使用。

●各魔法の説明

(M・P＝マジック・ポイント)

・STONE…小石を破裂させ敵にダメージを与える，ちょっとした魔法(M・P－20)。

・FIRE…火の玉を相手に投げつけ，やけどを負わす魔法(M・P－40)。

・SPARK…イナズマが発生し，相手を攻撃する(M・P－60)。

・EXPLOSION…相手の目の前で，大爆発が起こる(M・P－80)。

・SMOKE…煙を発生させ，相手の目をくらます。敵から，無傷で逃げられる(M・P－20)。

・MIGHTY…1回だけダメージを増やせる(M・P－40)。

・WALL…自分のまわりに見えない壁ができ，相手からの攻撃をやわらげる(M・P－60)。

・SLOW…相手の動きがのろくなる。相手のSTR.が減る(M・P－80)。

・POWER…自分の魔力を使って，自分のLIFEを増やす(M・P－100)。

EAT MODEについて

どれだけのFOODを食べるのかを聞いてくるので，INPUTしてください。FOOD1に対して，MAGIC，LIFEともに5ずつ増えます。

※あまりにも大きい数字を入力すると，OVエラーがでます。そのときは，「CONT」命令を実行してください。

●敵との遭遇

敵に出会うと，「FOUND ENEMY」と表示されます。

戦う場合…剣で戦うとき―Sキー。
魔法で戦うとき―ファンクション・キー。

逃げる場合…Eキー（ただし，敵から1回分の攻撃をくらう）。

戦いに勝つと「FOOD」がもらえる。

各メータの説明

・LIFE…生命力です。これが0になると死にます。

・STR.…腕力です。これが大きければ大きいほどプレイヤーは強いことになります。生命力と魔力も，この値をこえることはありません。

・MAG.…マジック・ポイントです。魔法を使うと減ります。

・EXP.…経験値です。敵と戦うと，どんどん増え，1,000になるとSTRが100増え，0にもどります。

・FOOD…食べ物です。敵との戦いに勝つともらえます。

最後に

GAME OVER時に，ある言葉を入力するとコンティニューができます。

★　★　★

CHECKER FLAG

Dr.D：このゲームもなかなかよくできている。ただ，ゲームの目的が少しものたりない。

影：やっぱり，お姫さまを助けるのがいいな。

編：いろいろ，隠しコマンドのようなものがありますね。

Dr.D：プログラムを解読する力がないと，わからないぞ。なんとかゲームを終わらせようとして，BASICのニガテな人も勉強するんじゃないかな。

★やったー！またまたOF総選挙に当選したぞ！思えばここ岩手1区は定数3名の激戦区だからなー。(岩手県二戸市・**はつかり1号14才**)……【**影**：それじゃ，ダルマに目を入れようか！**Dr.D**：ブー！なにをする！】

◀《写真1》キミはこの状態からスタートする

▼《写真2》やった！ 月のクリスタルを見つけた！

▲《写真3》おっと，敵に出会った。体力はなさそうだが…

▶《写真4》またまた敵だ！ こいつは手ごわいんだから…

FIGHTING TRADITIONのプログラム・リスト

```
1000 ' ■ CHECK SUM
1010 CLEAR:DIM A(40),S(40):RESTORE 1140:WIDTH 80:CLS:SCREEN 2:CH=5557
1020 LOCATE 26,10:PRINT "<< DATA CHECK ヲ ｵｺﾅｲﾏｽｶ Y/N >>"CHR$(7):GOSUB 3180
1030 IF IN$ ="N"  OR IN$ ="n" THEN 1170
1040 IF IN$<>"Y" AND IN$<>"y" THEN 1020
1050 CLS
1060 FOR I=1 TO 40:READ A(I):B=B+A(I):NEXT I:RESTORE 3210
1070 IF B<>CH THEN 1120 ELSE LOCATE 30,20:PRINT "CHECK SUM DATA OK !!";CHR$(7)
1080 FOR I=1 TO 40:READ A$:FOR J=1 TO 15:S(I)=S(I)+VAL("&H"+MID$(A$,J,1))
1090 NEXT J,I
1100 FOR I=1 TO 40:IF A(I)=S(I) THEN NEXT I:PRINT CHR$(7):GOTO 1130
1110 LOCATE 19,10:PRINT I"ﾊﾞﾝﾒﾉ CASTLE DATA ﾆ ERROR ｶﾞｱﾘﾏｽ !!!!!";CHR$(7):END
1120 LOCATE 21,10:PRINT "  CHECK SUM DATA ﾆ ERRER ｶﾞｱﾘﾏｽ !!!!!"  ;CHR$(7):END
1130 LOCATE 31,21:PRINT "CASTLE DATA OK !!!"
1140 DATA 225,225,225, 65,191, 51,181, 67,164,103,178, 95,160, 69,182, 79
1150 DATA 179, 71,152, 83,164, 51,150, 51,178, 79,171, 71,152, 77,178, 79
1160 DATA 185, 79,176, 71,225,225,225,225
1170 ' ■ FIRST CREATION
1180 CLS:KEY OFF:WIDTH 80:SCREEN 1:COLOR 7,0:CLEAR:TROFF:DEFINT A-Z
1190 RANDOMIZE TIME
1200 DIM FE$(40),PA$(16):BL$(0)=" ":BL$(1)="□":SP$=STRING$(18,CHR$(&H1C))
1210 FOR I=1 TO 7:CO$(I)=CHR$(248+I):NEXT I
1220 AN$="FIGHT"
1230 EN$(1)=CO$(2)+"Knight":EN$(2)=CO$(3)+" Ghost":EN$(3)=CO$(6)+"Wizard"
1240 EN$(4)=CO$(5)+"Galdelon"
1250 ES(1)=80:ES(2)=50:ES(3)=20:GLI=3000
1260 CR$(1)=CO$(2)+"SUN":CR$(2)=CO$(6)+"MOON":CR$(3)=CO$(4)+"FOREST"
1270 CR$(4)=CO$(5)+"LAKE"
1280 RESTORE 3430:FOR I=1 TO 7:READ CH$(1,I),CH$(2,I),CH$(3,I),CH$(4,I):NEXT I
1290 MA$(1)=CO$(1)+"STONE":MA$(2)=CO$(2)+"FIRE":MA$(3)=CO$(3)+"SPARK"
1300 MA$(4)=CO$(4)+"EXPLOSION":MA$(5)=CO$(5)+"SMOKE":MA$(6)=CO$(6)+"MIGHTY"
1310 MA$(7)=CO$(7)+"WALL":MA$(8)=CO$(1)+"SLOW":MA$(9)=CO$(5)+"STRINGTH"
1320 KEY 1,"ｱ":KEY 2,"ｲ":KEY 3,"ｳ":KEY 4,"ｴ":KEY 5,"ｵ":KEY 6,"ｶ":KEY 7,"ｷ"
1330 KEY 8,"ｸ"
1340 FOR I=2 TO 8 STEP 2:DA(I/2)=I*10:MA(I/2)=I*10:NEXT I
1350 FOR I=1 TO 3:EM(I)=100-ES(I):NEXT I
1360 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 1:FOR L=0 TO 1
1370 PA$(F)=BL$(I)+BL$(J)+BL$(K)+BL$(L):F=F+1:NEXT L,K,J,I
1380 ' ■ CHENGE HEX->VIT
1390 RESTORE 3210
1400 LOCATE 23,10:PRINT CO$(4)"<<<"CO$(6)"MAKEING THE CASTLE FIELD"CO$(4)">>>
1410 LOCATE 19,13:PRINT CO$(2);STRING$(40,"o")
1420 FOR I=1 TO 40:READ DA$:FOR J=1 TO 15
1430 FE$(I)=FE$(I)+PA$(VAL("&H"+MID$(DA$,J,1)))
1440 NEXT J:LOCATE 19+I,13:PRINT "●":NEXT I
1450 IF INKEY$<>CHR$(&H1B) THEN 1500
1460 CLS:SCREEN 2:LOCATE 0,24
1470 PRINT CO$(1);SPC(9);"*"CO$(6)"CASTLE'S MAP"CO$(1)"***************";CHR$(7)
1480 FOR I=1 TO 40:PRINT SPC(10);FE$(I):NEXT
1490 FOR I=1 TO 25:PRINT STRING$(60," "):NEXT
1500 ' ■ SECOND CREATION
1510 SCREEN 1:WIDTH 36
1520 FOR I=1 TO 9:MA$(I)=MA$(I)+" !!":NEXT I
1530 X=4:Y=4:FOR I=1 TO 5:CO(I)=100:NEXT I:CO(4)=0:CO(5)=200
1540 ' ■ MAKEING THE SCREEN
1550 LOCATE  0,0:PRINT CO$(6)"      "CO$(5)"FIGHTING TRADITION"CO$(6)"      "
1560 LOCATE  3,3:PRINT          "      "
1570 FOR I=4 TO 10:LOCATE 3,I:PRINT "■      ■":NEXT I
1580 LOCATE 3,11:PRINT          "      "
1590 LOCATE 13,3:PRINT CO$(2)"<><><"CO$(6)"CONDITION"CO$(2)"><><>"
1600 LOCATE 0,6
1610 PRINT SP$;CO$(4)"LIFE"CO$(7)":":PRINT SP$;CO$(5)"STR."CO$(7)":"
1620 PRINT SP$;CO$(2)"MAG."CO$(7)":":PRINT SP$;CO$(6)"EXP."CO$(7)":"
1630 PRINT SP$;CO$(1)"FOOD"CO$(7)":"
1640 GOSUB 3110
1650 LOCATE 0,13:PRINT CO$(2)"<><><><><"CO$(6)"MASSEGE WINDOW"CO$(2)"><><><><>"
1660 ' ■ MAIN
1670 FOR I=-3 TO 3:LOCATE 4,7+I:PRINT MID$(FE$(Y+I),X-3,7):NEXT I
1680 LOCATE 7,7:PRINT "+"
1690 PO=PO1 OR PO2 OR PO3 OR PO4:IF PO<>0 THEN 2390
1700 IF INT(RND*10)+1=3 AND WA>10 THEN WA=0:GOTO 1840 ELSE WA=WA+1
1710 IF CO(1)<=0 THEN 2690
1720 X1=X:Y1=Y
1730 OUT 48,127:K=INP(49):OUT 48,127:K=K AND INP(49)
1740 X=X-(K=239)*(MID$(FE$(Y),X-1,1)=" ")+(K=191)*(MID$(FE$(Y),X+1,1)=" ")
1750 Y=Y-(K=254)*(MID$(FE$(Y-1),X,1)=" ")+(K=251)*(MID$(FE$(Y+1),X,1)=" ")
1760 IF K=253 THEN 2860
1770 IF K=127 AND CO(3)>=100 THEN 2810
1780 PO1=((X=50)*(Y=10) OR (X=42)*(Y=24) OR (X=40)*(Y=28) OR (X= 9)*(Y=23))
1790 PO2=((X= 8)*(Y= 8) OR (X=22)*(Y=12) OR (X=28)*(Y=28) OR (X=14)*(Y=32))
1800 PO3=((X=29)*(Y=20) OR (X=10)*(Y=26) OR (X=15)*(Y=26) OR (X= 4)*(Y=14))
1810 PO4=((X= 6)*(Y= 8) OR (X= 6)*(Y=10) OR (X= 8)*(Y=10) OR (X= 8)*(Y=12))
1820 IF X=X1 AND Y=Y1 THEN 1730 ELSE SOUND 10,5:SOUND 20,5
1830 GOTO 1670
1840 ' ■ FOUND A ENEMY
1850 GOSUB 3160
1860 EN=INT(RND*3)+1:ST=INT(RND*25)+1:DA=10:EDA=10:M=0:IST=CO(2)
1870 EST=ST*ES(EN):EMG=ST*EM(EN):ELI=(INT(RND*(EST/10))+1)*10
1880 FOR I=4 TO 11:LOCATE 4,I:PRINT CH$(EN,I-3):NEXT I:LOCATE 0,14
1890 PRINT CO$(5)"YOU FOUND ENEMY !!!";CHR$(7)
1900 PRINT CO$(6)" ENEMY CONDITION"CO$(1)")()()()()()()()":GOSUB 3110
1910 PRINT CO$(3)"   NAME"CO$(7)":"EN$(EN)
1920 PRINT CO$(4)"   LIFE"CO$(7)":   ";:PRINT USING "**##";ELI
1930 PRINT CO$(5)"   STR."CO$(7)":   ";:PRINT USING "**##";EST
1940 PRINT CO$(2)"   MAG."CO$(7)":   ";:PRINT USING "**##";EMG
1950 PRINT CO$(4)"  FIGHT "CO$(7)"= HIT [S] OR FANCTION KEY"
1960 PRINT CO$(5)"  ESCAPE"CO$(7)"= HIT [E]"
1970 FOR I=1 TO 7:LOCATE 0,22:PRINT CO$(I)">";:IN$=INKEY$
1980 IF IN$="" THEN NEXT I:GOTO 1970 ELSE I=7
1990 IF IN$= "S" OR  IN$= "s" THEN ES=EST:IST=CO(2):DA=10:GOTO 2210
```

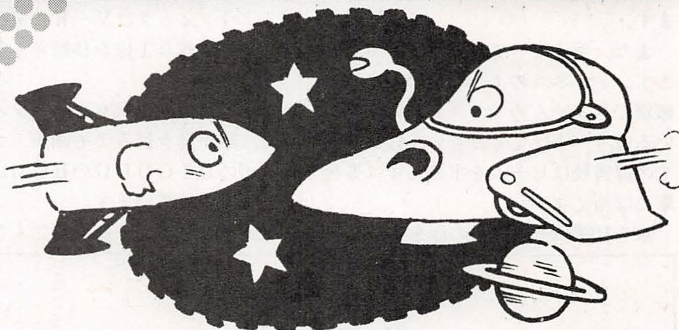
★技術家庭科の時間，斜投影図のことを「しゃとうかげず」と言ってしまいそうになった私はバカです。エーン，エーン。(神奈川県横浜市・**国友憲明12才**)……**【影：どんなときでも，私を忘れない，その心構えがよろしい。】**

```
2000 IF IN$<>"E" AND IN$<>"e" THEN 2050
2010 COLOR ,6:SOUND 10,5:SOUND 80,5:COLOR ,0:CO(1)=CO(1)-EST*(EDA/100)
2020 GOSUB 3110
2030 IF GU=1 THEN GLI=ELI:GU=0:X=7
2040 GOSUB 3160:PRINT CO$(6)"  ESCAPED !!";CHR$(7):SOUND 0,10:GOTO 1660
2050 IF IN$="ｱ" THEN M=1 ELSE IF IN$="ｲ" THEN M=2 ELSE IF IN$="ｳ" THEN M=3
2060 IF IN$="ｴ" THEN M=4 ELSE IF IN$="ｵ" THEN M=5 ELSE IF IN$="ｶ" THEN M=6
2070 IF IN$="ｷ" THEN M=7 ELSE IF IN$="ｸ" THEN M=8 ELSE IF M  =0   THEN 1970
2080 ES=EMG
2090 IF M>4 THEN 2120
2100 IF CO(3)<MA(M) THEN 1970 ELSE IST=CO(3):DA=DA(M):CO(3)=CO(3)-MA(M)
2110 PRINT MA$(M):FOR I=1 TO 80 STEP 5:SOUND I,0:NEXT I:GOTO 2220
2120 IF CO(3)<MA(M-4) THEN 1970
2130 PRINT MA$(M):FOR I=1 TO 50:SOUND INT(RND*40)+40,2:NEXT I:PRINT CHR$(7);
2140 CO(3)=CO(3)-MA(M-4):GOSUB 3110
2150 IF GU=0 THEN 2170 ELSE GOSUB 3160:PRINT "  ﾏﾎｳｶﾞ ｷｶﾅｲ !!!"
2160 FOR I=1 TO 5:FOR J=80 TO 40 STEP -1:SOUND J,0:NEXT J,I:GOTO 2220
2170 IF M=5 AND GU=0 THEN 2040
2180 IF M=6 AND GU=0 THEN DA=CO(2):ES=EST:GOTO 2220
2190 IF M=7 AND GU=0 THEN EDA=EDA/ 2     :GOTO 2220
2200 IF M=8 AND GU=0 THEN EST=EST/ 2     :GOTO 2220 ELSE 2220
2210 PRINT MA$(9):FOR I=40 TO 50:SOUND I,0:NEXT I
2220 GOSUB 3160
2230 IF CO(2)<1000 OR CO(2)<2000 AND CR=1 THEN CO(4)=CO(4)+(ES+ELI)/10
2240 IF CO(4)>=1000 THEN CO(2)=CO(2)+100· )(4)=0:IST=CO(2):SOUND 50,30
2250 PRINT CO$(7);CHR$(7);"YOUR ATTACK =>'
2260 SH=INT(RND*(CO(1)+IST+ELI+ES))+1
2270 IF SH<=(CO(1)+IST) THEN WI=1 ELSE WI=0
2280 IF WI=0 THEN 2370
2290 PRINT CO$(4)"HIT !!":SOUND 70,10
2300 ELI=ELI-IST*(DA/100):IF ELI>0 THEN 1900 ELSE FO=(ES/10)+INT(RND*21)
2310 FOR I=1 TO 20:LOCATE INT(RND*7)+4,INT(RND*7)+4:PRINT "*":NEXT I
2320 IF GU=1 THEN 2990
2330 LOCATE 0,15
2340 PRINT CO$(2)" YOU WERE WIN !!!"
2350 PRINT CO$(5)" GOT"FO"FOODS.":CO(5)=CO(5)+FO:SOUND 80,50:SOUND 0,10
2360 GOSUB 3110:GOTO 1660
2370 PRINT CO$(2)"MISS !":SOUND 20,10
2380 CO(1)=CO(1)-ES*(EDA/100):GOSUB 3110:IF CO(1)>0 THEN 1900 ELSE 2690
2390 ' ■ ATC.
2400 GOSUB 3160
2410 IF X=22 AND Y=12 THEN X=22:Y=36 ELSE 2450
2420 PRINT CO$(4)"  WARP !!"
2430 FOR I=-80 TO 80 STEP 3:SOUND ABS(I),0:NEXT I:PRINT CHR$(7)
2440 GOTO 1670
2450 IF X<>29 OR Y<>20 THEN 2480
2460 PRINT CO$(2)"  TRAP !!":COLOR ,6:SOUND 10,5:SOUND 80,5:COLOR ,0
2470 CO(1)=CO(1)/2-1:GOSUB 3110:GOTO 1710
2480 IF X=28 AND Y=28 THEN X= 6:Y=12:GOTO 2420
2490 IF X=14 AND Y=32 THEN X=52:Y=26:GOTO 2420
2500 IF (X=29)*(Y=23)+(X=15)*(Y=26)+(X=10)*(Y=26)+(X=4)*(Y=14) THEN 2460
2510 IF (X=6)*(Y=8)+(X=6)*(Y=10)+(X=8)*(Y=10)+(X=8)*(Y=12) THEN 2460
2520 IF (X=50)*(Y=10)*(CR(1)=0)*(CO(2)=1000) THEN CR(1)=1:P=1:GOTO 2560
2530 IF (X=42)*(Y=24)*(CR(2)=0) THEN CR(2)=1:P=2:GOTO 2560
2540 IF (X=40)*(Y=28)*(CR(3)=0) THEN CR(3)=1:P=3:GOTO 2560
2550 IF (X= 9)*(Y=23)*(CR(4)=0) THEN CR(4)=1:P=4 ELSE 2600
2560 PRINT CO$(7)"YOU GOT "CR$(P);CO$(7)" CRYSTAL !!!"
2570 CO(1)=CO(2):CO(3)=CO(2)
2580 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 80 STEP 8:SOUND J,0:NEXT J,I
2590 CR=CR(1)*CR(2)*CR(3)*CR(4):GOTO 1710
2600 IF (X<>8)+(Y<>8) THEN 2680 ELSE IF CR=0 THEN X=4:Y=4:GOTO 2420
2610 EN=4:DA=10:EDA=10:M=0:IST=CO(2):ELI=GLI:EST=3000:EMG=3000:GU=1
2620 IF GA=1 THEN GOSUB 3160:GOTO 1880 ELSE GA=1
2630 PRINT CO$(5)"ﾄｳﾄｳ ｷﾀｶ・・・・・・・・";CHR$(7):FOR I=1 TO 3000:NEXT
2640 PRINT CO$(6)"ﾜﾀｼｶﾞ､ｱｲﾃﾆﾅﾛｳ｡";CHR$(7):FOR I=1 TO 3000:NEXT
2650 PRINT CO$(2)"ｵﾏｴﾊ､ｲｷﾃ ｺｺｶﾗ ｶｴﾙｺﾄﾊ ﾃﾞｷﾅｲ !!!";CHR$(7):FOR I=1 TO 3000:NEXT
2660 PRINT CO$(1)"                    HIT ANY KEY";CHR$(7)
2670 OUT 48,127:K=INP(49):IF K=255 THEN 2670 ELSE GOSUB 3160:GOTO 1880
2680 GOTO 1710
2690 ' ■ GAME OVER
2700 CO(1)=0:GOSUB 3110
2710 A=2:B=0:FOR I=1 TO 50:COLOR ,A:SOUND 60,0:SOUND 0,0:SWAP A,B:NEXT
2720 GOSUB 3160
2730 GA$=CO$(4)+" *"+CO$(5)+"GAME OVER"+CO$(4)+"*********"
2740 FOR I=1 TO LEN(GA$):LOCATE 0,15:PRINT LEFT$(GA$,I):FOR J=1 TO 100:NEXT J,I
2750 PRINT CO$(6)"    TRY AGAIN? (Y/N)"
2760 GOSUB 3180
2770 IF IN$="Y" OR IN$="y" THEN RUN 1170
2780 IF IN$="N" OR IN$="n" THEN CLS:GOTO 3510
2790 CO$=CO$+IN$:IF RIGHT$(CO$,5)<>AN$ THEN 2760
2800 CO(1)=CO(2):CO(3)=CO(2):GOSUB 3110:GOSUB 3160:GOTO 1660
2810 ' ■ MAGIC OF POWER
2820 GOSUB 3160:PRINT CO$(4)"MAGIC OF POWER !!"
2830 FOR I=1 TO 50:SOUND INT(RND*50)+20,2:NEXT I:PRINT CHR$(7);
2840 CO(1)=CO(1)+100:CO(3)=CO(3)-100:IF CO(1)>CO(2) THEN CO(1)=CO(2)
2850 GOSUB 3110:GOTO 1710
2860 ' ■ EAT MODE
2870 GOSUB 3160
2880 PRINT CO$(3)"EAT MODE."
2890 PRINT CO$(4)" HOW MANY FOODS ?"
2900 INPUT "  =>",HO#
2910 IF HO#>CO(5) THEN 2900
2920 IF HO#=0 THEN 1670
2930 FOR J=1 TO HO#
2940 CO(5)=CO(5)-1:CO(1)=CO(1)+5:CO(3)=CO(3)+5:SOUND 70,3
2950 IF CO(1)>CO(2) THEN CO(1)=CO(2)
2960 IF CO(3)>CO(2) THEN CO(3)=CO(2)
2970 IF CO(1)=CO(2) AND CO(3)=CO(2) THEN J=HO#:GOTO 2980
2980 GOSUB 3110:NEXT J:GOTO 1670
2990 ' ■ ENDING
3000 GOSUB 3160        :P1$=CO$(1)+" C O N G R A T U L A T I O N S"
3010 DIM S1(71),S2(71):P2$=CO$(6)+"YOU SAVED FENARSA":RESTORE 3330
3020 FOR I=1 TO 71:READ S1(I):NEXT I:FOR I=1 TO 71:READ S2(I):NEXT I
3030 FOR I=1 TO 100:FOR J=7 TO 0 STEP -1:COLOR ,J:NEXT J,I
3040 FOR I=1 TO LEN(P1$):LOCATE I,14:PRINT MID$(P1$,I,1):SOUND 0,10:NEXT I
3050 FOR I=1 TO LEN(P2$):LOCATE I+7,16:PRINT MID$(P2$,I,1):SOUND 0,10:NEXT I
3060 FOR I=1 TO 1000:NEXT:FOR I=1 TO 50:FOR J=1 TO 6:LOCATE 1,14:PRINT CO$(J)
3070 LOCATE 8,16:PRINT CO$(7-J):NEXT J,I
3080 FOR I=1 TO 3:FOR J=40 TO 80:SOUND J,0:NEXT J,I
3090 FOR I=1 TO 71:SOUND S1(I),S2(I)*10:NEXT I:GOTO 3090
3100 ' ■ SUB
3110 ' ( PRINT CONDITION )()()()()()()()()()()()()()()()()()()()()()()()(
3120 CU=CSRLIN
3130 FOR I=1 TO 5
3140 LOCATE 26,I+5:PRINT USING "**##";CO(I)
3150 NEXT I:LOCATE 0,CU:RETURN
3160 ' ( CLEAR SCREEN ()()()()()()()()()()()()()()()()()()()()()()()()()(
3170 FOR I=14 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT SPC(35):NEXT I:LOCATE 0,14:RETURN
3180 ' ( INPUT SUB )()()()()()()()()()()()()()()()()()()()()()()()()()()(
3190 IN$=INPUT$(1):RETURN
3200 ' ■ CASTLE DATA
3210 DATA FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,E820A080800000F
3220 DATA EFAFBEA2BFFFFEF,E0200080A00002F,EFBEBF88AAEBFAF,E880000002820AF
3230 DATA EBBAAFA2BABAEAF,E888A0008822AAF,EEAEAA8BEEEAAAF,E8822080808 2AAF
3240 DATA EFBAAAA2BBBAAAF,E80A00000002AAF,FAEEE3BFFFBAAAF,E220800000 8AAAF
3250 DATA FFAAAEE3FEEAAAF,E00808020222 8AF,FFB80FE20BBAFAF,E0888002088A02F
3260 DATA E0F80FFE0EEBFEF,E02008020208 00F,E03FFBF203FEEEF,E0200222002282F
3270 DATA EFE74AAFFFEAAAF,E82008A0200A28F,EBEFAFBFA00BFFF,EA2008A2200800F
3280 DATA EAAA3ABAE03EEEF,EAA2228A202000F,EABEAEEBBFEE38F,EA82220AA22200F
3290 DATA EABFFBFAAABAEEF,EAA222022A8200F,EAEAAEFEEAFA38F,E008880008820 0F
3300 DATA FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF
3310 ' ■ ENDING MUSIC DATA
3320 ' ( TONE DATA ))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))
3330 DATA 45,48,50,52,54,52,50,47,43,45,47,48,45,45,43,45
3340 DATA 47,43,40,45,48,50,52,54,52,50,47,43,45,47,48,47,45
3350 DATA 44,42,44,45, 0,55,55,54,52,50,47,43,45,48
3360 DATA 48,45,45,43,45,47,43,40,55,55,54,52
3370 DATA 50,47,43,45,47,48,47,45,44,42,44,45
3380 ' ( LENGTH DATA ))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))
3390 DATA 2,4,2,3,1,2,4,2,3,1,2,4,2,3,1,2,4,2,4,2,4,2,3,1,2,4,2,3,1,2,3,1,2
3400 DATA 3,1,2,10,2,4,2,1,2,4,2,3,1,2,4,2,3,1,2,4,2,6,6,2,1,2
3410 DATA 4,2,3,1,2,3,1,2,3,1,2,10
3420 ' ■ ENEMY DATA
3430 DATA "|⌒ ","  ▲  "," |▲| ","▲| |▲"
3440 DATA "| || ","  | |  ","◢| |◣","■╱╲■"
3450 DATA "|▲▲__","▲■▲","■M■","▼●▼"
3460 DATA "+■■ |","■■■","■■■","◢╲╱◣"
3470 DATA "I ■| |","■■■","◤■◥","■◥◤■"
3480 DATA " ▲╲╱","|▼|","  ■  ","╲╲=╱╱"
3490 DATA "▄ ▙ ","  ◥◤  "," ▲▲ "," ▼▼ "
3500 ' ■ FANCTION KEY
3510 KEY 1,"FILES "+CHR$(&HD):KEY 2,"LOAD "+CHR$(&H22):KEY 3,"SAVE "+CHR$(&H22)
3520 KEY 4,"?TIME$"+CHR$(&HD):KEY 5,"EDIT ."+CHR$(&HD):KEY 6,"KEY "
3530 KEY 7,"LIST ":KEY 8,"RUN"+CHR$(&HD):END
3540 ' ■ PROGRAMED BY KATTYAN SOFT
```

★こらこら，お父さんをあとにして，先にのるんじゃない／（福島県西白河郡・影のお父さま14才）……【編：へー，影さんには，14才のお父さんがいたのかー。影：すいません。スキャンダルが絶えなくて…。編：？】

PASOPIA 7用

メイジ
MAZI



★お楽しみはこれからだ

STORY

ことの起こりは，あなたが超空間ロケット・エンジンを発明したことだった…。

あなたはさっそく，そのエンジンをロケットにつけ，もしものときのために，レーザーをつけた。

3日後あなたは希望に胸をふくらませて，未知の宇宙へ飛んで行った。

もしも，あなたがもう少し注意深かったら，エンジン制御器の欠陥（けっかん）を見つけることができたかもしれない…。

《第1表》変数表

X, Y, LX, LY, EX, EY, EX1, EY1……
　自機，ビーム，敵の座標
SC, CP, BT, MS, TI……
　スコア，ハイスコア，タイマー，残機，面数用
SO, SA, KK……
　BGM，背景のパレット，自機の角度用
I, J, A, B, C, U, V…汎用
Z(,)…擬似3D座標計算用
EU$( )…敵の行動パターン
ZX( ), ZY( )…回転座標用
M$( )…グラフィック文字データ
SM(,)…BGMデータ

《第2表》プログラムの説明

20～170	グラフィック
200～510	メイン
520～620	敵の爆発
630～680	自機の爆発
690～720	ゲーム・オーバー
730～760	グラフィック文字を描く
770～1000	デモ
1010～1210	ゲーム画面を描く
1220～1330	イニシャライズ1
1340～1380	イニシャライズ2
1390～1650	データ

LET'S PLAY

使うキーは[8][2][4][6]とスペース・キーです。それぞれ前後左右の移動と，ビーム発射です。方向キーは同時に押



Dr.D：ただのシューティング・ゲームにしては，リストが長すぎるが，グラフィックの使いかたが効果的なのでヨシとしよう。

編：グラフィックを使うなら美しいほうがいいですよね。

Dr.D：まったくだ。LINE文がたくさんあるが，根気よく入力してくれたまえ。

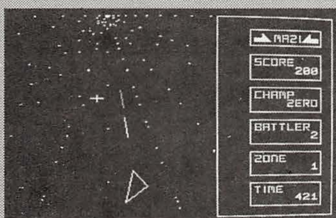
編：音楽付きはやっぱりいい。



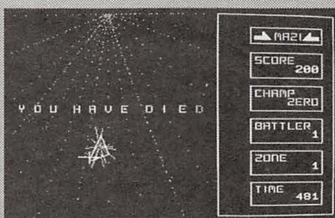
《写真1》らせん状もようの，こったタイトル画面だね



《写真2》デモ画面では，敵が動き回っているぞ



《写真3》さあ，一定のパターンで動いている敵をやっつけろ



《写真4》あーあ，敵とぶつかっちゃーいけないよ

MAZIのプログラム・リスト

```
10 GOTO 1220
20 LINE(100-Z(0,Y)*.25+(X+1-ZX(KK))*Z(1,Y),Z(0,Y)-15*Z(1,Y)-ZY(KK)*Z(1,Y))-STEP(
2*Z(1,Y)*ZX(KK),2*Z(1,Y)*ZY(KK)),OR,4
30 LINE-(100-Z(0,Y-2)*.25+(X+1)*Z(1,Y-2),Z(0,Y-2)-15*Z(1,Y-2)),OR,4
40 LINE-(100-Z(0,Y)*.25+(X+1-ZX(KK))*Z(1,Y),Z(0,Y)-15*Z(1,Y)-ZY(KK)*Z(1,Y)),OR,4
:RETURN
50 LINE(100-Z(0,Y)*.25+(X+1-ZX(KK))*Z(1,Y),Z(0,Y)-15*Z(1,Y)-ZY(KK)*Z(1,Y))-STEP(
2*Z(1,Y)*ZX(KK),2*Z(1,Y)*ZY(KK)),PRESET,4
60 LINE-(100-Z(0,Y-2)*.25+(X+1)*Z(1,Y-2),Z(0,Y-2)-15*Z(1,Y-2)),PRESET,4
70 LINE-(100-Z(0,Y)*.25+(X+1-ZX(KK))*Z(1,Y),Z(0,Y)-15*Z(1,Y)-ZY(KK)*Z(1,Y)),PRES
ET,4:RETURN
80 LINE(100-Z(0,EY)*.25+(EX+1)*Z(1,EY),Z(0,EY)-15.5*Z(1,EY))-STEP(0,Z(1,EY)),OR,
4
90 LINE(100-Z(0,EY)*.25+EX*Z(1,EY),Z(0,EY)-15*Z(1,EY))-STEP(2*Z(1,EY),0),OR,4:RE
TURN
100 LINE(100-Z(0,EY)*.25+(EX+1)*Z(1,EY),Z(0,EY)-15.5*Z(1,EY))-STEP(0,Z(1,EY)),PR
ESET,4
110 LINE(100-Z(0,EY)*.25+EX*Z(1,EY),Z(0,EY)-15*Z(1,EY))-STEP(2*Z(1,EY),0),PRESET
,4:RETURN
120 LINE(100-Z(0,LY)*.25+LX*Z(1,LY),Z(0,LY)-15*Z(1,LY))-(100-Z(0,LY-2)*.25+LX*Z(
1,LY-2),Z(0,LY-2)-15*Z(1,LY-2)),OR,4:RETURN
130 LINE(100-Z(0,LY)*.25+LX*Z(1,LY),Z(0,LY)-15*Z(1,LY))-(100-Z(0,LY-2)*.25+LX*Z(
1,LY-2),Z(0,LY-2)-15*Z(1,LY-2)),PRESET,4:RETURN
```


★私の住む街の商店街に，フライドチキンの店と理髪店がとなりあわせになっているところがある。そこからただよってくる独特のニオイといったら…。（神奈川県逗子市・DEMPA/CPU13才）……【影：たまらん。】

すことによって，ななめにも動けます。

一定のパターンで動いている黄色い十字が敵です。パターンは5種類あります。

また，面によっては障害物がでてきます。トンネルのような面の障害物は破壊できませんので，スキマのあいているほうへよけてください。ほかの面での障害物はビームをドまん中に5発撃てば消えます。

敵を10機倒せば，その面をクリアし，つぎの面へ高速でワープします。

プログラムについて

グラフィックはV－RAM 2枚を背景にし，残り1枚を移動キャラに使っています。

また，らせん状もようのタイトル画面，敵が動き回るデモ画面，スローテンポのＤＩＧＤＵＧのＢＧＭは自分でも気に入っています。

それにしても，なんでこんなに長くなったんだろう…。

さいご

グラフィック文字のかたちはゲーム・センターのグラディウスを参考にしました。

参考

NAMCO　VGM集　394ページ

「ディグダグ歩行ミュージック」の楽譜

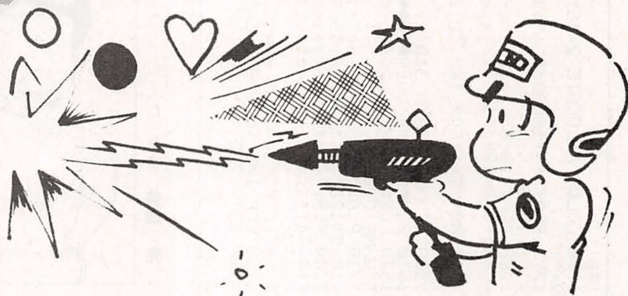
♣　♣　♣

```
140 LINE(100-Z(0,EY1)*.25,Z(0,EY1)-16*Z(1,EY1))-STEP(Z(0,EY1)*.5,Z(1,EY1)*2),OR,
4,B:RETURN
150 LINE(100-Z(0,EY1)*.25,Z(0,EY1)-16*Z(1,EY1))-STEP(Z(0,EY1)*.5,Z(1,EY1)*2),PRE
SET,4,B:RETURN
160 LINE(100-Z(0,EY1)*.25+EX1*Z(1,EY1),Z(0,EY1)-16*Z(1,EY1))-STEP(Z(0,EY1)*.4166
67,Z(1,EY1)*2),OR,4,B:RETURN
170 LINE(100-Z(0,EY1)*.25+EX1*Z(1,EY1),Z(0,EY1)-16*Z(1,EY1))-STEP(Z(0,EY1)*.4166
67,Z(1,EY1)*2),PRESET,4,B:RETURN
180 GOSUB 780:GOSUB 1350
190 GOSUB 1020
200 '■■■■■■■■■||||||| main ||||||||■■■■■■■■■
210 FOR I=0 TO 1:SOUND=(I*2+1,7):NEXT:SO=(SO+1) MOD 192
220 TI=TI-1:LOCATE 34,22:PRINT USING "####";TI:IF TI=0 GOTO 640
230 COLOR=(SA,0):SA=SA MOD 3+1:COLOR=(SA,5,7)
240 FOR I=0 TO 1:SOUND=(I*2,SM(I,SO)):SOUND=(1+I*2,I):NEXT
250 OUT &H30,&H16:S=255-INP(&H31)
260 U=X-((S AND 16)>0)*(X>0)+((S AND 64)>0)*(X<12)
270 V=Y-((S AND 1)>0)*(Y>10)+((S AND 4)>0)*(Y<28)
280 GOSUB 50:KK=(KK+2) MOD 36:X=U:Y=V:GOSUB 20
290 IF (ABS(X-EX)<2)*(Y>=EY)*(Y<=(EY+2) GOTO 640
300 IF ((EY1=Y)+(EY1=Y-1))*(1-(MS MOD 3=2)*(12-EX1*6=X)) GOTO 640
310 IF LS GOTO 330 ELSE IF STRIG(0) THEN ELSE 360
320 LS=1:LX=X+1:V=Y-2:SOUND=(13,5):GOTO 340
330 V=LY-3:GOSUB 130:IF V<3 THEN SOUND=(13,15):LS=0:GOSUB 130:GOTO 360
340 SOUND=(12,47-V):LY=V:GOSUB 120:IF (EX+1=LX)*(LY>=EY-1)*(LY<=EY+1) GOTO 530
350 IF (LX=7)*(MS MOD 3=0)*(LY>=EY1)*(LY<=EY1+2) GOTO 610
360 IF ES1 GOTO 480
370 IF (MS MOD 3<>1)*(RND(.25) THEN ES1=1:EX1=INT(RND*2)*2:EY1=3:EA1=0:ON 1-(MS
MOD 3=2) GOSUB 140,160
380 IF (LX=7)*(MS MOD 3=0)*(LY>=EY1)*(LY=(EY1+2) GOTO 610
390 IF ES GOTO 410 ELSE SOUND=(11,15):SOUND=(10,35)
400 ES=1:EU=1:EX=INT(RND*12):EY=8:EP=0:EPP=0:EA=INT(RND*2)+1:GOSUB 80
410 A=VAL(MID$(EU$(EP),EU,1)):U=EX+(A=7)*EA-(A=3)*EA:V=EY+(A=9)*EA-(A=1)*EA
420 IF (U<0)+(U>12) THEN EA=-EA:U=EX+(A=7)*EA-(A=3)*EA
430 IF (V>27)+(V<7) THEN V=8-(V<3)*18
440 SOUND=(11,ABS(Y-V)/2):GOSUB 100:EX=U:EY=V:GOSUB 80
450 EU=EU MOD 40+1:IF (EU>5)*(EPP=0) THEN EU=INT(RND*40)+1:EPP=1:EP=INT(RND*5)
460 IF (ABS(X-EX)<2)*(Y>=EY)*(Y<=(EY+2) GOTO 640
470 IF (EX+1<>LX)+(LY<EY-1)+(LY>EY+1) GOTO 210 ELSE 530
480 ON 1-(MS MOD 3=2) GOSUB 150,170:EY1=EY1+2+(MS MOD 3=2)
490 IF EY1>27 THEN EY1=-1:ES1=0:GOTO 380 ELSE ON 1-(MS MOD 3=2) GOSUB 140,160
500 IF (EY1=Y)*(EY1=Y-1)*(1-(MS MOD 3=2)*(12-EX1*6=X)) GOTO 640
510 GOTO 380
520 '■■■■■■■■■||||||| destroy ||||||||■■■■■■■■■
530 SC=SC+EP*10+10:LOCATE 32,6:PRINT USING "#####0";SC:ES=0
540 GOSUB 100:SOUND=(11,15):SOUND=(13,15):GOSUB 130
550 IF ED<9 THEN LX=-1:LS=0:ED=ED+1:GOTO 210 ELSE SOUND 0,0
560 GOSUB 50:FOR Y=Y TO 27:KK=(KK+2) MOD 36:SA=SA MOD 3+1:COLOR=(SA,5,7)
570 GOSUB 20:GOSUB 50:COLOR=(SA,0):NEXT:SOUND=(6,4):SOUND=(0,954)
580 FOR Y=28 TO 2 STEP -1:KK=(KK+2) MOD 36:SA=SA MOD 3+1:COLOR=(SA,5,7)
590 GOSUB 20:GOSUB 50:COLOR=(SA,0):SOUND=(1,10)
600 SOUND=(7,14-Y/2):NEXT:MS=MS+1:GOSUB 1360:SOUND 0,0:GOTO 190
610 SOUND=(13,15):EA1=EA1+1:LS=0:GOSUB 130:LX=-1:IF EA1<5 GOTO 390
620 ON 1-(MS MOD 3=2) GOSUB 150,170:EY1=0:ES1=0:GOTO 390
630 '■■■■■■■■■||||||| die ||||||||■■■■■■■■■
640 SOUND 0,0:B$="Y O U   H A V E   D I E D":V=88:C=4:EX=-1
650 FOR I=1 TO 23:SA=SA MOD 3+1:COLOR=(4-SA,5,7):A=RND*35:LINE(100-Z(0,Y-1)*.25+
(X+1)*Z(1,Y-1),Z(0,Y-1)-15*Z(1,Y-1))-STEP(I*ZX(A),I*ZY(A)),XOR,SA
660 SOUND=(0,954):SOUND=(1,1/2):SOUND=(6,4):SOUND=(7,1/2):SOUND=(14,5):SOUND=(15
,1/2):U=I*8:A$=MID$(B$,I,1):GOSUB 740:COLOR=(4-SA,0):NEXT:FOR I=0 TO 300:NEXT
670 SOUND 0,0:BT=BT-1:IF BT<0 GOTO 690
680 GOSUB 1360:GOTO 190
690 '■■■■■■■■■||||||| over ||||||||■■■■■■■■■
700 CLS:COLOR=(4,1):COLOR=(5,7):A$="GAME OVER":IF SC>CP THEN CP=SC
710 FOR I=4 TO 16:C=4-(I=16):U=160-I*9:DRAW "s=i;":GOSUB 740:NEXT:DRAW "s4"
720 FOR I=0 TO 10000:NEXT:COLOR=(4,6):COLOR=(5,6):GOTO 180
730 '■■■■■■■■■||||||| print ||||||||■■■■■■■■■
740 PSET(U,V),0:FOR J=1 TO LEN(A$):A=ASC(MID$(A$,J,1))
750 IF A=32 THEN DRAW "br8" ELSE DRAW "c=c;"+M$(A-65)
760 NEXT:RETURN
770 '■■■■■■■■■||||||| demo ||||||||■■■■■■■■■
780 CLS:A$="M A Z I":DRAW "s16":COLOR=(4,1):COLOR=(5,7):WHILE INKEY$<>"":WEND
790 FOR V=0 TO 82:U=60+ZX(V MOD 36)*24:C=4-(V=82):GOSUB 740:NEXT
800 DRAW "s4":FOR I=0 TO 2:C=4-(I=2)
810 A$="THE THREE DIMENSION MODOKI SHOOTING":U=40-I:V=110+I:GOSUB 740
820 A$="COPYRIGHT NINETEEN EIGHTY SIX":U=2-1:V=150+I:GOSUB 740
830 A$="BY OTANOSHIMI WA KOLEKARADA":U=100-I:V=158+I:GOSUB 740
840 A$="PRESS ANY KEY":U=10-I:V=190+I:GOSUB 740:LOCATE 14,24:PRINT ",";
850 A$="BUT DO NOT PRESS STOP KEY":U=122-I:GOSUB 740:NEXT:A=0
860 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN COLOR=(4,6):COLOR=(5,6):RETURN
870 A=A+1:IF A<700 GOTO 860
880 COLOR=(4,6):COLOR=(5,6):MS=INT(RND*3)+1:DM=0:GOSUB 1020:DM=1:SA=1
890 LINE(204,1)-(204,198),PSET,0
900 A$="   YOU INVENT A WARP ENGINE":U=0:V=72:C=1:GOSUB 740
910 A$="BUT SOMETHING WAS WRONG WITH IT":V=96:GOSUB 740
920 A$="  YOU ARE IN AN UNKNOWN ZONE":V=120:GOSUB 740
930 EX=INT(RND*13):EY=3:GOSUB 80:FOR I=1 TO 5:EP=INT(RND*5):EA=INT(RND*2)+1
940 FOR J=1 TO 40:FOR K=1 TO 2:A=VAL(MID$(EU$(EP),J,1))
950 U=EX+(A=7)*EA-(A=3)*EA:V=EY+(A=9)*EA-(A=1)*EA
960 IF (U<0)+(U>12) THEN EA=-EA:U=EX+(A=7)*EA-(A=3)*EA
970 IF (V>27)+(V<2) THEN V=3-(V<3)*23
980 COLOR=(SA,0):SA=SA MOD 3+1:COLOR=(SA,5,7)
990 IF INKEY$<>"" THEN RETURN
1000 GOSUB 100:EX=U:EY=V:GOSUB 80:NEXT:NEXT:NEXT:GOTO 780
1010 '■■■■■■■■■||||||| screen ||||||||■■■■■■■■■
1020 CLS:IF MS MOD 3=2 GOTO 1090 ELSE I=0
1030 ZX=99:ZY=0:B=0:C=0:D=RND*20/4+1:PSET(ZX,ZY),1
1040 ZX=ZX+ZX(I)*B/5:ZY=ZY+ZY(I)*B/5:C=C MOD 3+1:B=B+D
1050 IF (ZX<0)+(ZX>199)+(ZY>199)+(ZY<0) GOTO 1080
1060 IF MS MOD 3 THEN PSET(ZX,ZY),C ELSE LINE-(ZX,ZY),PSET,C
1070 GOTO 1040
1080 IF I=18 GOTO 1120 ELSE I=I+INT(RND*3):IF I>18 THEN I=18:GOTO 1030 ELSE 1030
1090 FOR I=0 TO 21:CIRCLE(100,0),I*I/2,3-(I MOD 3):NEXT:LINE(204,0)-(319,199),PS
ET,0,BF
1100 FOR I=0 TO 4:LINE(100,0)-(20+I*40,199),PSET,I MOD 3+1:NEXT
1110 FOR I=0 TO 18 STEP 2:LINE(0,I*I/2)-(100,0),PSET,3-I MOD 3:LINE-(203,I*I/2),
PSET,(I+2) MOD 3+1:NEXT
1120 LINE(204,0)-(319,199),PSET,4,B:LINE(236,12)-(307,27),PSET,4,B
1130 FOR I=0 TO 4:LINE(236,36+I*32)-(307,60+I*32),PSET,4,B:NEXT
1140 LOCATE 30,2:PRINT "    ":B$="SCORE  CHAMP  BATTLERZONE   TIME   "
1150 C=4:FOR I=1 TO 5:U=241:V=8+I*32:A$=MID$(B$,I*7-6,7):GOSUB 740
1160 U=273:V=16+I*32:A$="ZERO":GOSUB 740:NEXT:U=260:V=17:A$="MAZI":GOSUB 740
1170 LOCATE 34,14:PRINT USING "####";BT:LOCATE 34,18:PRINT USING "####";MS
1180 LOCATE 34,22:PRINT USING "####";TI:IF DM THEN GOSUB 20
1190 IF SC THEN LOCATE 32,6:PRINT USING "#####0";SC
1200 IF CP THEN LOCATE 32,10:PRINT USING "#####0";CP
1210 RETURN
1220 '■■■■■■■■■||||||| init 1 ||||||||■■■■■■■■■
1230 SCREEN 2:WIDTH 40:KEY OFF:CONSOLE 0,25,,0:CLS
1240 DEFINT A-Y:FOR I=0 TO 7:READ J,K:COLOR=(I,J,K):NEXT
1250 DIM Z(1,28),EU$(4),ZX(35),ZY(35),M$(25),SM(1,191)
1260 FOR I=0 TO 4:READ EU$(I):NEXT
1270 A=0:FOR I=0 TO 28:A=A+1:Z(0,I)=A:Z(1,I)=A/28:NEXT
1280 FOR I=0 TO 35:ZX(I)=COS(I*3.14/18):ZY(I)=SIN(I*3.14/18):NEXT
1290 FOR I=0 TO 25:READ M$(I):NEXT
1300 FOR I=0 TO 63:READ SM(0,I):NEXT:FOR I=0 TO 31:READ SM(1,I):NEXT
1310 FOR I=32 TO 63:SM(1,I)=SM(1,I-32):NEXT:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 63:SM(I,64+J
)=SM(I,J)/(2-I):SM(I,128+J)=SM(I,64+J)/(1+I):NEXT J,I
1320 KEY (9) ON:ON KEY GOSUB ,,,,,,,,1660
1330 KEY 1,"screen 0"+CHR$(13):GOTO 180
1340 '■■■■■■■■■||||||| init 2 ||||||||■■■■■■■■■
1350 SC=0:BT=2:MS=1:KK=0
1360 X=6:Y=28:SA=1:LS=0:ES=0:ED=0:ES1=0:EX1=-1:EX=-1:SO=-1:TI=500
1370 RANDOMIZE TIME/5
1380 RETURN
1390 '■■■■■■■■■||||||| data ||||||||■■■■■■■■■
1400 DATA 0,0,5,7,0,0,0,0,0,6,6,6,6,6,6,6,6
1410 '    ....5....0....5....0....5....0....5....0
1420 DATA 1111111111111111111111111111111111111111
1430 DATA 1111133333117777777777711333331111111111
1440 DATA 1111111111333333333399999999977777777777
1450 DATA 7777777777333333333393333333337777777777
1460 DATA 1111111111777777733337777777799999993333
1470 DATA "d6u3r5d3u613br6"            ,"r5d2gn12hd215u6br8"
1480 DATA "nr5d6r5bm+3,-6"             ,"nd6r4hd4g12be6"
1490 DATA "nr5d6r5bf3r2bm+4,-3"        ,"nd6r5bg3r2bm+4,-3"
1500 DATA "nr5d6r5u313bm+6,-3"         ,"d3nd3br2r3d3u6br3"
1510 DATA "brd6bm+4,-6"                ,"br5d615u3bm+8,-3"
1520 DATA "d3nd3r3ue2bd6ufbm+4,-4"     ,"d6r5bm+3,-6"
1530 DATA "nd6r2hnd2ehd5bm+3,-6"       ,"nd6r4hd5bm+3,-6"
1540 DATA "d6r5u613br6"                ,"nd6r5d313bm+6,-3"
1550 DATA "d6r5nf2u613br6"             ,"nd6r5d313h3bm+3,-6"
1560 DATA "nr5d3r5d315bm+8,-6"         ,"r2nd6r2br4"
1570 DATA "d6r5u6br3"                  ,"d4h2re2u4br3"
1580 DATA "d5hrenu2hru6br3"            ,"d2hgd2br5u2fn13eu2br3"
1590 DATA "d3r2nd3r2u3br3"             ,"r5d2g13gd2r5bm+3,-6"
1600 DATA  84, 79, 79, 79,  1, 79, 79, 79, 79, 79, 79, 79,  1, 79, 79, 79
1610 DATA  95,  1,106, 95,  1,106, 95,106, 95,  1,  1,  1,106,  1,  1,  1
1620 DATA 100, 95, 95, 95,  1, 95, 95, 95, 95, 95, 95,  1, 95, 95, 95
1630 DATA  95,  1,106, 95,  1,106, 95,106, 79,  1,  1,  1,  1,  1,  1,  1
1640 DATA 238,159,238,159,254,159,254,159,269,159,269,159,284,159,284,159
1650 DATA 301,179,301,179,301,179,301,179,319,179,284,179,254,179
1660 FOR IA=0 TO 191:FOR JA=0 TO 1:SOUND=(JA*2,SM(JA,IA)):SOUND=(1+JA*2,0):NEXT:
FOR JA=0 TO 1000:NEXT:FOR JA=0 TO 1:SOUND=(JA*2+1,7):NEXT:FOR JA=0 TO 50:NEXT JA
,IA:RETURN
```

★8月号103ページのイラストのクイズの答え——１：入れないから。２：つかれたから。３：うれしいから。どうだ満点だろー。（千葉県安房郡・早川弘和13才）……【影：まー，点にはならないだろーってとこだな。】

PC-6001/mkII/6601/SR用(モード1, ページ2)

うてー!!



★小川　邦久

ストーリー

「あれっ？ ここはどこだ？ わーっ敵が襲ってきたぞ!!」。

そこには，3基の砲台があった。あなたは，それに乗り込み，敵と戦うことになった。

遊びかた

カーソル・キーで，砲台ではなく照準(〔+〕)を動かして，敵と重なって，スペース・キーを押せば，レーザーが発射されて敵を倒せます。もちろん，敵が砲台のところまできたらミスで，ミス3回でゲーム・オーバーです。

敵は12種類あって，それぞれ点数や動きかたがちがいます。最初はまっすぐに落ちていく敵ばかりですが，だんだん動きが複雑になっていきます。でも，しばらく進んでいくと，また最初の敵からはじまります。

照準は，左右には1マスずつ動きますが，上下の場合は4マスずつ動くので，注意してください。

ボーナス・キャラ(B)は撃たなければ，点数が入ります。また，撃ってもあとで得をする場合があります。

プログラムについて

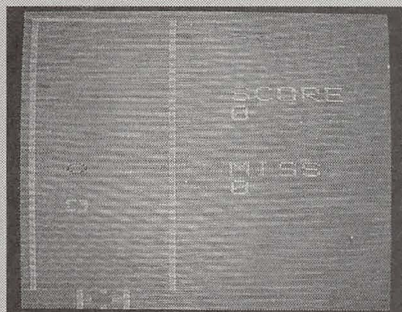
オールBASICで，変わったことはしていないので，そのまま入力してRUNすればゲームがはじまります。

CHECKER FLAG

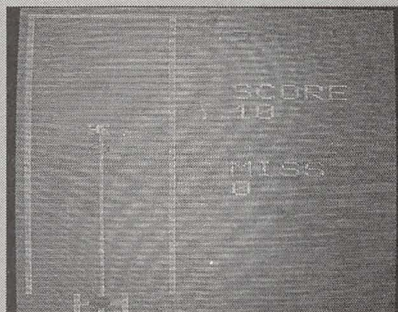
編：シューティング・ゲームですね。

Dr.D：こういうゲームは敵の動きが大事なのだが，プログラムをみてみると，ちょっとむだが多いな。むだをなくせばリストもずっと短くなるし，スピードもアップする可能性がある。むだなくプログラムするには，やはりフローチャートを書かなくてはだめだ。パソコンレクチャーを読んでフローチャートを書けるようにすること。

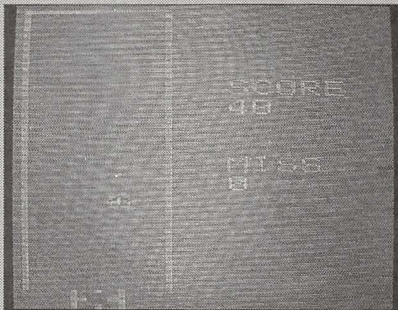
編：ないしょの話ですが，断空我先生とくりひろし先生は大の仲良しなんですよ。



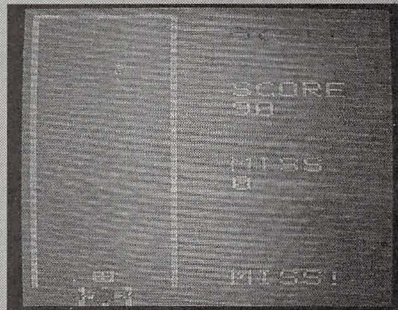
▲《写真1》ゲーム・スタート。照準を合わせて



◀《写真2》ハズレ!! よく動きを考えよう



▶《写真3》照準に入ったぞ！ 今だ！ ビーム発射！



▼《写真4》うわー！ やられた。3機でゲーム・オーバー

★影さん，花札狂の「しか」に何を話しかければよいのかわかりません。ぜひ教えてください。(兵庫県神戸市・影山一夫14才)……【影：「いのしし」と「ちょう」に聞いてみればおしえてくれるにちがいないぞ!!】

うてー!!のプログラム・リスト

```
10 REM
20 REM       PC-6001/Mk2/SR
30 REM          6601/SR
40 REM           うてー!!
50 REM          By K.O
60 REM
100 REM●●●しょきせってい●●●●●●●●●●●●●●●●
110 SCREEN 3,2,2:CONSOLE 0,16,0,
0:DIM JU(100),CH$(13),CT(13):HS=
100
120 FOR O=1 TO 13:READ CH$(O),CT
(O):NEXT
130 FOR O=1 TO 100:READ JU(O):NE
XT
140 REM●●●JU,CH$,CTの デ゛ータ●●●●●●
150 DATA"○",10,"●",10,"^",20,"♥"
,20,"♠",20,"♣",20,"大",30,"中",30
160 DATA"×",50,"#",50,"¥",50,"♦"
,100,"B",0
170 DATA 1,1,2,2,3,2,3,3,4,4,4,2
,5,4,4,4,5,2,4,5,6,7,6,6,13
180 DATA 5,5,6,6,7,7,8,7,8,7,7,8
,8,9,2,2,9,2,2,4,3,3,6,8,13,10
190 DATA 10,9,10,11,10,9,8,11,11
,10,9,9,9,9,2,2,2,2,10,9,4,5,6,1
3,7,11
200 DATA 12,10,11,10,9,12,12,12,
11,11,10,2,2,2,6,7,8,12,13,13,13
,13,13
210 REM●●●タイトル が゛めん●●●●●●●●●●●●●
220 COLOR 3,1:CLS:LOCATE 6,1:PRI
NT"うてー!!"
230 COLOR 4:LOCATE 3,3:PRINT"HIG
H SCORE"
240 LOCATE 5,6:PRINT"SCORE"
250 COLOR 2:LOCATE 4,4:PRINT HS
260 LOCATE 4,7:PRINT SC
270 COLOR 3:LOCATE 3,14:PRINT"HI
T SPC KEY"
280 IF STRIG(0)=0 THEN 280
290 REM●●●しょきせってい 2●●●●●●●●●●●●●
300 SC=0:PB=0:JB=0:MS=0:FE=0
310 X=3:Y=2:BN=100
320 REM●●●ゲ゛ーム スタート●●●●●●●●●●●●●
330 COLOR ,3:CLS
340 COLOR 2:LOCATE 5,7:PRINT"STA
RT"
350 PLAY"T150S1M100000O5","T150S1
M100000O4","T150V15O3"
360 PLAY"L8CECEC4D4E2V15C1","L8C
ECEC4D4E2S8M500C1","L8CEGECEGECE
GEC1"
370 FOR I=0 TO 1500:NEXT
380 REM●●●メイン●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
390 COLOR 3,1:CLS
400 PRINT"┌────┐":FOR O=0 TO 13
:PRINT"|      |":NEXT
410 PRINT"  ┣┫ ";:COLOR 4:LOCATE
 3,15:PRINT"●";
420 LOCATE 9,1:PRINT"うてー!!"
430 COLOR 3:LOCATE 9,4:PRINT"SCO
RE"
440 TU=0:COLOR 2:LOCATE 8,5:PRIN
T SC:JB=JB+1:TX=INT(RND(1)*3)+2
450 COLOR 3:LOCATE 9,8:PRINT"MIS
S"
460 COLOR 2:LOCATE 8,9:PRINT MS
470 TY=1:IF JB=101 THEN JB=1
480 IF STRIG(0)=1 AND PB=0 THEN
PB=1:GOTO 1150
490 IF STRIG(0)=0 THEN PB=0
500 S=STICK(0)
510 COLOR 1:LOCATE X,Y:PRINT"+":
LOCATE X,Y:PRINT"□"
520 IF S=1 AND Y>2 THEN Y=Y-4
530 IF S=3 AND X<5 THEN X=X+1
540 IF S=5 AND Y<14 THEN Y=Y+4
550 IF S=7 AND X>1 THEN X=X-1
560 COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT"+":
COLOR 3:LOCATE X,Y:PRINT"□"
570 COLOR 1:LOCATE TX,TY:PRINT C
H$(JU(JB));
580 ON JU(JB) GOSUB 650,680,690,
720,750,790,820,870,910,970
590 IF JU(JB)<11 THEN 610
600 ON JU(JB)-10 GOSUB 1030,1070
,1130
610 IF TY=15 THEN 1210
620 COLOR 4:LOCATE TX,TY:PRINT C
H$(JU(JB));
630 GOTO 480
640 REM●●●てきのうご゛き●●●●●●●●●●●●●●●●
650 IF TU=0 THEN TY=TY+1:TU=1:GO
TO 670
660 TU=0
670 PLAY"E64":RETURN
680 TY=TY+1:PLAY"C64":RETURN
690 IF TU=0 THEN TY=TY+2:TU=1:GO
TO 710
700 TY=TY-1:TU=0
710 PLAY"a64":RETURN
720 TY=TY+1:IF TU=0 THEN TX=TX-1
:TU=1:GOTO 740
730 TX=TX+1:TU=0
740 PLAY"c64g64":RETURN
750 TY=TY+1:IF TU=0 OR TU=3 THEN
 TX=TX+1
760 IF TU=1 OR TU=2 THEN TX=TX-1

770 TU=TU+1:IF TU=4 THEN TU=0
780 PLAY"e64a64":RETURN
790 TY=TY+1:IF TU=0 THEN TX=TX+1
:IF TX=5 THEN TU=1:GOTO 810
800 IF TU=1 THEN TX=TX-1:IF TX=1
 THEN TU=0
810 PLAY"e64b64":RETURN
820 TY=TY+1:IF TU=0 THEN TX=TX-1
:GOTO 850
830 IF TU=1 OR TU=2 OR TU=4 OR T
U=5 THEN 850
840 IF TU=3 THEN TX=TX+1
850 TU=TU+1:IF TU=6 THEN TU=0
860 PLAY"a64b64":RETURN
870 TY=TY+1:IF TU=0 THEN TX=TX+1
:GOTO 890
880 IF TU=2 THEN TX=TX-1
890 TU=TU+1:IF TU=3 THEN TU=0
900 PLAY"f32":RETURN
910 IF TU=0 THEN TX=TX-1:TY=TY+1
:GOTO 950
920 IF TU=1 THEN TX=TX+1:GOTO 95
0
930 IF TU=2 THEN TX=TX+1:TY=TY+1
:GOTO 950
940 IF TU=3 THEN TX=TX-1
950 TU=TU+1:IF TU=4 THEN TU=0
960 PLAY"d64d+64":RETURN
970 IF TU=0 THEN TX=TX+1:TY=TY+1
:GOTO 1010
980 IF TU=1 THEN TX=TX-1:TY=TY+1
:GOTO 1010
990 IF TU=2 THEN TX=TX-1:TY=TY-1
:GOTO 1010
1000 TX=TX+1
1010 TU=TU+1:IF TU=4 THEN TU=0
1020 PLAY"g+64":RETURN
1030 IF TU=0 OR TU=3 THEN TX=TX-
1:TY=TY+1:GOTO 1050
1040 TX=TX+1
1050 TU=TU+1:IF TU=4 THEN TU=0
1060 PLAY"a64g64f64":RETURN
1070 IF TU=0 THEN TX=TX+1:TY=TY+
1:GOTO 1110
1080 IF TU=1 OR TU=2 OR TU=4 OR
TU=6 OR TU=7 THEN TY=TY+1:GOTO 1
110
1090 IF TU=3 OR TU=5 THEN TX=TX-
1:TY=TY-1:GOTO 1110
1100 TY=TY-1:TX=TX+1
1110 TU=TU+1:IF TU=9 THEN TU=0
1120 PLAY"c64e64d64":RETURN
1130 TY=TY+1:PLAY"g64b32":RETURN

1140 REM●●●レーザ゛ーはっしゃ●●●●●●●●●●●●●
1150 PLAY"o6s8m8a4v15o5","o8s8m8
f4o4"
1160 FOR O=4 TO 1 STEP -1:LINE(5
7,179)-(X*16+8,Y*12+3),O:NEXT
1165 IFX=TXANDY=TYTHENP=1:IFJU(J
B)=13 THEN BN=BN*2
1170 IFP=1THENCOLOR1:LOCATETX,TY
:PRINTCH$(JU(JB)):P=1:PLAY"b8"
1180 IFP=1THENLOCATE8,5:COLOR1:P
RINTSC:SC=SC+CT(JU(JB)):P=0:GOTO
440
1190 GOTO 490
1200 REM●●●MISS●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1210 IF JU(JB)=13 THEN LOCATE8,5
:COLOR 1:PRINT SC:SC=SC+BN:P=1
1220 IF P=1 THEN PLAY"c8.e16c8.e
16":P=0:GOTO 440
1230 FOR I=0 TO 5:FOR O=2 TO 1 S
TEP -1:COLOR ,,O
1240 NEXT O,I:PLAY"s8m10o3l64cde
fgabo4cdefgabo5cdefgab"
1250 COLOR 3:LOCATE 9,14:PRINT"M
ISS!"
1260 COLOR 4:LOCATE 2,15:PRINT"*
∂*";
1270 PLAY"s1m10000o5","s1m10000o
4","v15o3"
1280 PLAY"l8ceceagfev15d+1","l8c
eceagfes8m500d+1","l8cegececec1"

1290 MS=MS+1:FOR I=0 TO 2000:NEX
T
1300 IF MS<3 THEN 310
1310 REM●●●GAME OVER●●●●●●●●●●●●●
1320 CLS:COLOR 4:LOCATE 4,7:PRIN
T"GAME OVER"
1330 PLAY"s1m30000l16o5t120","l4
v10o5t120","s1m30000l16o5t120"
1340 PLAY"cdefdefgefgaagfec1","c
dedl8gfedc2","r32cdefdefgefgaagf
ec1"
1350 IF HS<SC THEN HS=SC
1360 FOR I=0 TO 2000:NEXT
1370 GOTO 220
```

影さんの日焼け…

評…毎年同じ失敗を…(影)

by 前畑完

DEMPAビルあやうし!

評…私は声を大にしていいたい(つぐ美)

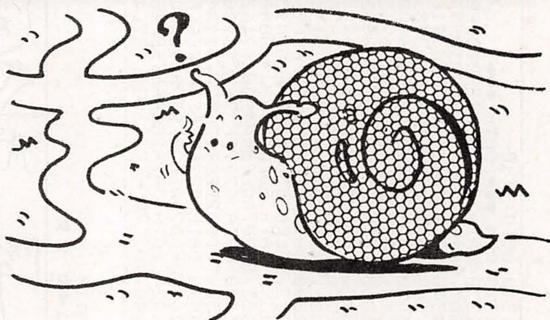
by すりっぱ

★ドラゴンクエストで，かげのきしが現れると，影さん死ね～!と叫び，興奮するのは，けして僕だけじゃないはずだ。(北海道札幌市・**中森貴昭13才**)……【**つぐ美**：私も興奮してコントローラを壊すとこだったわ。】

PC-6001/mkII/6601/SR用(モード2, ページ2)

リバース REVERS パネル PANEL

★駒井　健也



ストーリー

あるところに1匹のかたつむりがいました。このかたつむりは大変人間にあこがれていました。そこで，ある日，神様のところに人間になれるようたのみにいきました。すると神様は，「よし，よかろう。しかし，その前にお前の知能をテストしてみる。お前に人間の知能があれば人間にしてやろう。わしのあとについてきな」といって，かたつむりをある家の前までつれてきました。

そして，「この家には20の部屋がある。そしてその一つ一つの部屋に緑色のパネルがおいてある。そのパネルをひっくり返してぜんぶ黄色にしてみろ，もし20の部屋をクリアすることができたら望みどおり人間にしてやる」といって消えてしまいました。

内　容

まず，プログラムを入力してRUNすると，画面データを読み込みます。そのためしばらく待たなければなりません。そのときに，画面の下のほうにある〝○〟は時間の経過を表しています。〝○〟は20個あってその一つ一つが1面分のデータのことです。そして，〝○〟は1面分のデータを読み込むと一つずつぬりつぶされていきます。全部ぬりつぶされるとタイトルに移ります（意味のわからない人は，とにかく〝○〟が全部ぬりつぶされればスタートすると思っていればけっこうです）。

タイトルが表示されると，スペース・キーを押すとスタートです。そのときに，カーソルの左右を押すとやりたい面を選べます。面は画面の下のほうに表示されています。このとき，1面〜16面は自由に選べるのですが，16面〜20面の5面は，16面からクリアしていないといけません。

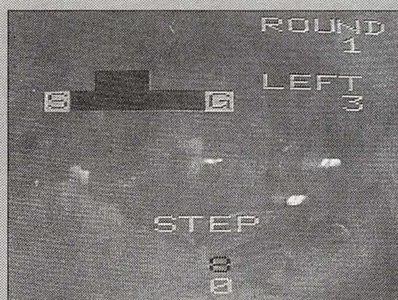
さて，ゲームをはじめるとスタート〝S〟，ゴール〝G〟がパネル(緑)に表示されます。あなた〝@〟はスタートからでて，その面の決められたステップ数以内で，緑色のパネルをひっくり返して黄色にし，ゴールに入ってください。なお，パネルは，緑色のときに上を通る（ひっくり返す）と黄色，黄色のときは緑に変わります。また，その面のステップ数は画面の下に赤で表示されているのがそれです。そして，そこに，黄色で表示されているのは，今現在の自分のステップ数です。

キー操作

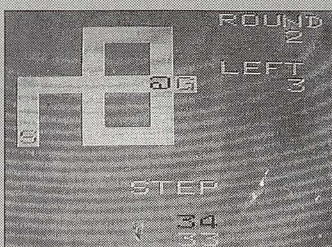
カーソル・キーで上下左右，スペース・キーで1人死にます。

エンディングについて

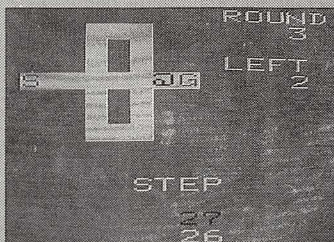
20面をクリアすると，あっけないエンディングがあります（ファミコン用のボンバーマンのをまねしました）。



▲《写真1》ゲーム・スタート。ひと筆書きのようにSからGまで進もう

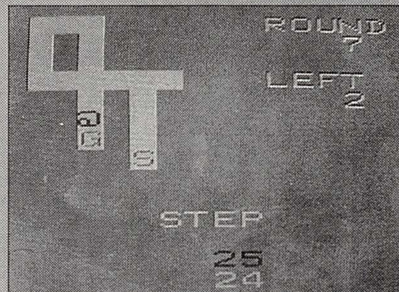


◀《写真2》2面は，2度通らなければならないゾ。考えよう



▶《写真3》毎回ちがった面がどんどんでてくる。だんだんむずかしくなるぞ

▼《写真4》やっと7面だ。20面クリアするとエンディングが見られる



★影さん，編さんなどの人々は本当に存在するのですか？もし本当にこの世に存在しているのなら，このOFを載せてください。（茨城県取手市・ナーカオカー14才）……【編：影さんの存在を信じられないみたいですよ。】

REVERS PANELのプログラム・リスト

```
10 REM ●●● REVERS PANEL ●●●
20 REM ●●● しょき せってい ●●●
30 DIM R(8,8),RD(20,8,8),ST(20),
P(20):M=3:R=1
40 REM ●●● が めんデ-タ よみこみ ●●●
50 CLS:COLOR 3:PRINT "が めんデ-タよみ
こみ中、しば らくおまちくだ さい..ネ。"
60 COLOR 1:LOCATE 6,7:PRINT "ooo
ooooooooooooooooo":Z=6
70 FOR RR=1 TO 20:READ A$
80 FOR YY=1 TO 15 STEP 2
90 A=VAL("&H"+MID$(A$,YY,2))
100 FOR XX=1 TO 8
110 A=A*2:IF A>255 THEN A=A-256:
RD(RR,XX,(YY+1)/2)=1:GOTO 130
120 RD(RR,XX,(YY+1)/2)=0
130 NEXT XX:NEXT YY
140 READ B$
150 RD(RR,VAL(MID$(B$,1,1)),VAL(
MID$(B$,2,1)))=3
160 RD(RR,VAL(MID$(B$,3,1)),VAL(
MID$(B$,4,1)))=4
170 ST(RR)=VAL(MID$(B$,5,2)):P(R
R)=VAL(MID$(B$,7,2))
180 LOCATE Z,7:PRINT "●":Z=Z+1:N
EXT RR
190 REM ●●● タイトル ●●●
200 SCREEN 3,2,2:CONSOLE 0,16,0,
0:COLOR ,1,1:CLS
210 COLOR 3:LOCATE 2,2:PRINT "R
E V E R S"
220 COLOR 2:LOCATE 1,5:PRINT "┬
┐┌┐┌┬┬┐┬"
230 COLOR 4:PRINT " | || |||| ┴
|"
240 COLOR 2:PRINT " ├┤├┤|||├
|"
250 COLOR 4:PRINT " |  | |||| ┬
| ┬";
260 COLOR 2:PRINT " ┴  ┴ ┴┴┴┴┘
┘"
270 COLOR 4:LOCATE 2,12:PRINT "R
OUND SELECT"
280 COLOR 3:LOCATE 8,13:PRINT R
290 COLOR 4:LOCATE 0,15:PRINT "H
IT SP TO START";
300 PLAY "O6L64BABABGFGFG"
310 S=STICK(0)
320 IF STRIG(0)=1 THEN PLAY "O4L
32CGFEG":GOTO 410
330 IF S=3 OR S=7 THEN 350
340 GOTO 310
350 COLOR 1:LOCATE 8,13:PRINT R
360 IF S=3 THEN PLAY "O4L64B":R=
R+1:IF R=17 THEN R=1
370 IF S=7 THEN PLAY "O4L64G":R=
R-1:IF R=0 THEN R=16
380 COLOR 3:LOCATE 8,13:PRINT R
390 GOTO 310
400 REM ●●● が めん さくせい ●●●
410 COLOR 4,3:CLS
420 COLOR 2:LOCATE 6,11:PRINT "S
TEP"
430 COLOR 4:LOCATE 7,13:PRINT ST
(R)
440 COLOR 2:LOCATE 8,14:PRINT "0
"
450 COLOR 2:LOCATE 10,1:PRINT "R
OUND"
460 LOCATE 12,2:PRINT R
470 LOCATE 10,4:PRINT "LEFT"
480 LOCATE 12,5:PRINT M
490 FOR YY=1 TO 8
500 FOR XX=1 TO 8
510 ON RD(R,XX,YY) GOTO 540,550,
560,580
520 R(XX,YY)=0
530 GOTO 600
540 R(XX,YY)=1:LINE(XX*16,YY*12)
-(XX*16+15,YY*12+11),1,BF
550 GOTO 600
560 R(XX,YY)=3:LINE(XX*16,YY*12)
-(XX*16+15,YY*12+11),2,BF
570 COLOR 3:LOCATE XX,YY:PRINT "
S":X=XX:Y=YY:GOTO 600
580 R(XX,YY)=4:LINE(XX*16,YY*12)
-(XX*16+15,YY*12+11),2,BF
590 COLOR 3:LOCATE XX,YY:PRINT "
G":GOTO 600
600 NEXT XX:NEXT YY
610 REM ●●● メイン ルーチン ●●●
620 PP=0:SS=0
630 S=STICK(0):IF S=0 AND STRIG(
0)=0 THEN 630
640 IF STRIG(0)=1 THEN 900
650 ON S GOTO 660,630,670,630,68
0,630,690,630
660 XX=X:YY=Y-1:GOTO 700
670 XX=X+1:YY=Y:GOTO 700
680 XX=X:YY=Y+1:GOTO 700
690 XX=X-1:YY=Y
700 IF XX<1 OR XX>8 THEN 630
710 IF YY<1 OR YY>8 THEN 630
720 IF R(XX,YY)=4 THEN 1120
730 IF R(XX,YY)=1 OR R(XX,YY)=2
THEN 750
740 GOTO 630
750 COLOR 3:LOCATE 7,14:PRINT SS
:SS=SS+1:IF SS>ST(R) THEN 860
760 IF R(XX,YY)=1 THEN R(XX,YY)=
2:PP=PP+1:GOTO 780
770 R(XX,YY)=1:PP=PP-1
780 COLOR 2:LOCATE 7,14:PRINT SS
790 IF R(X,Y)=3 THEN 810
800 LINE(X*16,Y*12)-(X*16+15,Y*1
2+11),R(X,Y),BF
810 X=XX:Y=YY:PLAY "O4G64","O5E6
4","O6C64"
820 LINE(X*16,Y*12)-(X*16+15,Y*1
2+11),R(X,Y),BF
830 COLOR 4:LOCATE X,Y:PRINT "@"
840 GOTO 630
850 REM ●●● ステップ オーバー ●●●
860 COLOR ,3:CLS
870 COLOR 2:LOCATE 2,8:PRINT "ST
EP OVER !!"
880 FOR I=1 TO 300:NEXT I
890 REM ●●● ミス ●●●
900 COLOR ,3:CLS
910 COLOR 2:LOCATE 5,8:PRINT "MI
SS !!"
920 PLAY "O5L14EAGFG7C7R7GR1406C
7"
930 FOR I=1 TO 500:NEXT I
940 M=M-1:IF M=0 THEN 970
950 SS=0:PP=0:GOTO 410
960 REM ●●● ゲーム オーバー ●●●
970 FOR I=1 TO 15
980 COLOR 4:LOCATE 3,15:PRINT "G
AME OVER"
990 NEXT I:FOR I=1 TO 15
1000 PRINT:NEXT I
1010 COLOR 2:LOCATE 3,15:PRINT "
GAME OVER"
1020 FOR I=1 TO 4
1030 PRINT:NEXT I
1040 COLOR 4:LOCATE 4,15:PRINT "
PUSH [SP]"
1050 FOR I=1 TO 100
1060 IF STRIG(0)=1 THEN M=3:GOTO
 200
1070 NEXT I:COLOR ,,2
1080 FOR I=1 TO 100
1090 IF STRIG(0)=1 THEN M=3:GOTO
 200
1100 NEXT I:COLOR ,,1:GOTO 1050
1110 REM ●●● クリア ●●●
1120 IF PP=P(R) AND SS+1<=ST(R)
THEN 1140
1130 GOTO 630
1140 COLOR ,3:CLS
1150 COLOR 2:LOCATE 1,8:PRINT "R
OUND CLEAR !!"
1160 PLAY "O5L16CR64CR64ER64ER64
GR64GR64O6C4"
1170 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
1180 IF R=20 THEN 1210
1190 R=R+1:M=3:PP=0:SS=0:GOTO 41
0
1200 REM ●●● エンディング ●●●
1210 COLOR 3,2,1:CLS
1220 LOCATE 0,1:PRINT "ROUND 20
CLEAR !"
1230 A$="@":FOR I=0 TO 15
1240 IF I=8 THEN A$="大"
1250 COLOR 3:LOCATE I,8:PRINT A$

1260 FOR J=1 TO 100:NEXT J
1270 COLOR 2:LOCATE I,8:PRINT A$
1280 NEXT I
1290 COLOR 3:LOCATE 15,8:PRINT A
$
1300 COLOR 4:LOCATE 5,14:PRINT "
THE END"
1310 GOTO 1310
1320 REM ●●● DATA ●●●
1330 DATA 000000183E000000,25850
807,001E1212FE92921E,18853425
1340 DATA 001C14147E14141C,15852
720,00007F415D557F00,68483225
1350 DATA 1038101818181800,48621
613,00000000FF000000,26762108
1360 DATA E0A0A0FC28280800,58372
518,0F09097F48487800,14233223
1370 DATA 007F41414141497F,21125
825,FF67678181E7E7FF,12134342
1380 DATA FFFFDFFFFFFFFF7F,33186
362,6FEF63636F6C6FFE,88415944
1390 DATA 00FCB6F0949C0000,73752
621,00007A4E6A4A4A00,87163419
1400 DATA C7C7EF39EFC7C700,14244
938,7FDBDBDBC3C3C37F,11184544
1410 DATA 7F7FFFFFDFDFFFFF,11126
160,0F0D7D0F027F5370,13454132
1420 DATA 3ABABAAAAAEEEEEE,11814
140,183C7EFFFF3C3C3C,13764540
```

by RYO



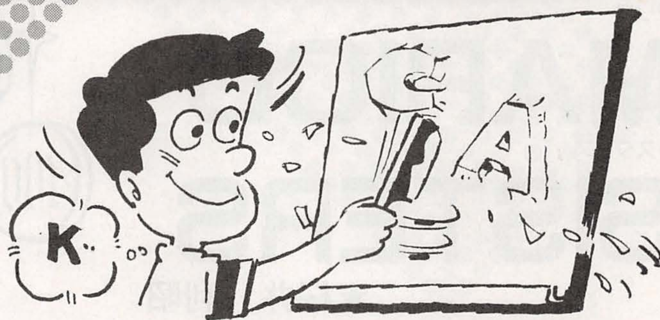
評…これなら山下先生に勝てる（影）

★８月号の117ページに「切手をさかさにはれば告白する」とあったが僕は，このハガキに60円をさかさにはってみた。（高知県高岡郡・小百合ちゃん好きだけどよう告白しない僕10才）……【Dr.D：わしに何か用かな？】

PC-6001mkII/6601/SR用(モード5, ページ4)

スクラッチ

SCRATCH



★N.R.O.

▶内容◀

『童心』にかえったつもりになって，こんなのを作ってみました。といっても僕は『お年寄り』ではありません。

▶操作◀

例によって“♠”が『自分』，“@”が『敵』です。画面中央部に『何かの文字』が拡大されて隠れています（その文字は“！”から“Z”までのどれか)。黒い部分を『スクラッチ』してその文字をつきとめてください。

移動はこれまた例によって『カーソル・キー』です。文字がわかったら『スペース・キー』を押し，すかさず『これだ！』と思う文字のキーを押します。正解だった場合は『面クリア』で，『残り時間』が『スコア』に加算されます。そして敵の追いかけが鋭く(？)なります。

GAME OVERは…

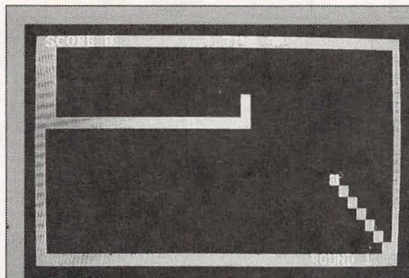
1. 敵に捕まった場合。
2. 文字をまちがえた場合。もしくは押すのが遅れた場合。
3. TIMEがなくなった場合。



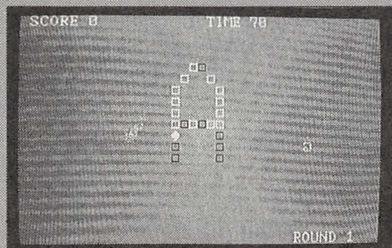
Dr.D：リストが短くてゲームも単純なのだが，おもしろいのは，スクラッチという要素を使っているからだ。

編：やっぱりゲームはアイデアですからね。

Dr.D：意外とゲームのアイデアは，身の回りにあるぞ。



◀《写真1》さて，どういう文字が隠されているかな？



▶《写真2》やった!! Aだった。これでラウンド・クリア

SCRATCHのプログラム・リスト

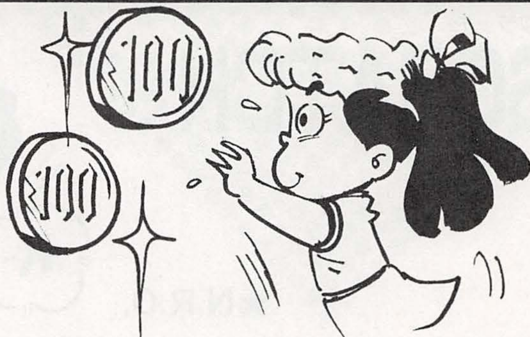
```
10 REM  ┌──────────────────────┐
20 REM  │                      │
30 REM  │    [ SCRATCH !! ]    │
40 REM  │                      │
50 REM  │           1986,5,4   │
60 REM  │            by.N.R.O. │
70 REM  └──────────────────────┘
80 REM          | |
90 REM ───────────────────────────
100 REM ●●● EARLY CREATION ●●●
110 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,20,1,1:CLS
120 IF SCREEN(39,19)=ASC("C") THEN 150
130 PRINT " PUSH [CAPS LOCK] AND RUN!":E
ND
150 DIM A(2):A(1)=32:A(2)=ASC("□")
160 SC=0:R=1:L=0.9
170 T=150:X=1:Y=1:V=38:W=18:Q=1:Q1=1
180 C=INT(RND(-TIME)*58)+33
190 REM ●●● MAKE SCREEN ●●●
200 OUT &H93,2
210 SCREEN 4,2,2:CONSOLE 0,20
220 COLOR  2,1,1:CLS
230 PRINT CHR$(C)
240 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,20,0,0
250 COLOR  1,1,1:CLS
260 SCREEN 4,2,2:FOR Y1=0 TO 11
270 FOR X1=0 TO 7:P=POINT(X1,Y1)
280 POKE &HC400+(X1+16)+(Y1+4)*40,A(P)
290 NEXT:NEXT:SCREEN 1,2,2
300 SCREEN 1,1,1:COLOR 16,1
310 LOCATE 30,19:PRINT "ROUND";R;CHR$(11
)
320 LINE(0,0)-(320,200),5,B
330 OUT &H93,3:COLOR 16,5
340 REM ●●● MAIN LOOP ●●●
350 S=STICK(0):IF S=0 THEN 430
360 VX=(S=6)+(S=7)+(S=8)-(S=2)-(S=3)-(S=
4)
370 VY=(S=8)+(S=1)+(S=2)-(S=4)-(S=5)-(S=
6)
380 P=1-(SCREEN(X+VX,Y+VY)=ASC("□"))
390 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(A(Q))
400 X=X+VX:Y=Y+VY
410 X=X+(X>38)-(X<1):Y=Y+(Y>18)-(Y<1)
420 LOCATE X,Y:PRINT "♠":Q=P
430 LOCATE 1,0:PRINT "SCORE";SC:T=T-1
440 LOCATE 20,0:PRINT "TIME";T;" "
450 IF T<=0 THEN 660
460 IF STRIG(0) THEN 560
470 IF RND(1)<L THEN 350
480 VX=SGN(X-V):VY=SGN(Y-W)
490 P1=1-(SCREEN(V+VX,W+VY)=ASC("□"))
500 LOCATE V,W:PRINT CHR$(A(Q1))
510 V=V+VX:W=W+VY
520 LOCATE V,W:PRINT "@":Q1=P1
530 IF (X=V)*(Y=W) THEN 660
540 GOTO 350
550 REM ●●● INPUT ●●●
560 COLOR ,,2:EXEC &H1058:F=0
570 FOR I=1 TO 50:I$=INKEY$+" "
580 F=F+(ASC(I$)=C)
590 NEXT:LINE(0,0)-(320,200),5,BF
600 IF F=0 THEN 660
610 REM ●●● CLEAR !! ●●●
620 SC=SC+T:R=R+1:PRINT CHR$(7);
630 FOR I=1 TO 96:PLAY "N=I;64":NEXT
640 L=L-0.1:GOTO 170
650 REM ●●● GAME OVER ●●●
660 COLOR 16,5:IF HS<SC THEN HS=SC
670 LOCATE 20,0:PRINT "HI-SCORE";HS
680 COLOR 16,1:LOCATE 12,3
690 PRINT "[ GAME OVER ]"
700 LOCATE 12,16:PRINT " REPLAY?(Y/N)"
710 EXEC &H1058
720 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 720
730 IF I$="y" OR I$="Y" THEN 160
740 IF I$="n" OR I$="N" THEN 760
750 GOTO 720
760 OUT &H93,2
770 FOR I=1 TO 4:SCREEN 1,I
780 CONSOLE 0,20,1,1:COLOR 16,1,1
790 CLS:NEXT:OUT &H93,3:END
```


★ゲーム・メーカーのばかやろー。なぜLIIIMK5用のゲームをださないのだ。遊べないじゃないか!!（北海道釧路市・MB-6892 14才）…【編：だいじょうぶ。ベーマガではそんな読者のためにゲームを載せています。】

PC-6001mkIISR/6601SR用(N66SR-BASIC)

マリコ
MARICO
シスターズ
SISTERS

★桜井　利昭



STORY

あるところにマリコとルイコという仲のいい姉妹がいました。ある日，ルイコと,となり村のルイージがデートに行きました。それを知ったマリコは，ルイコがうらやましくなってルイージの兄のマリオの家にでかけることにしました。しかし，マリオの村へ行くには，不思議などうくつを通らなければならないのです。どうくつの中には，きみの悪い怪物や火の池などがあります。しかし，マリコは，マリオに会いたいという一心でマリオの家へむかったのだった。

HOW TO PLAY

画面の左上にでるのがマリコです。あなたはマリコをカーソル・キーで動かしてください。ジャンプするときもカーソル・キーの↑などを使ってください。もちろん，ななめジャンプもできます。どうくつの中には，コインが20個あります。そのコインを全部取って，右下の家のところまで行ってください。すると1面クリアです。しかし，コインを全部取っても,家のまわりは，ブロックでかこまれています。そのブロックのうちのどれか2個は，横から押すことによって壊れますので，安心してください。

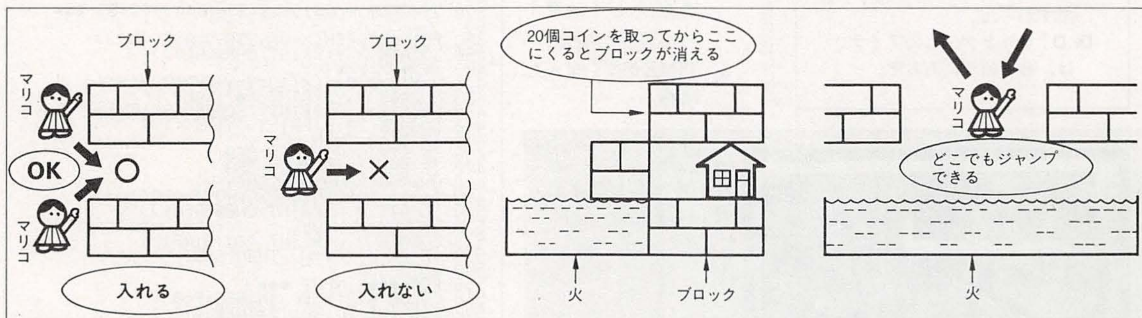
また，4面クリアするとENDINGです。それには力を入れているつもりなのでどうか見てやってください。ところで，GAMEをやっていると気づくと思いますが，各面に，3個のかくれキャラクターがあります。それは口紅（2個）とスター（1個）です。スターを取るとマリコが1機増え敵が動かなくなり，自分の動きが速くなります。また，口紅を取ると，敵が動かなくなるのみです。

CHECKER FLAG

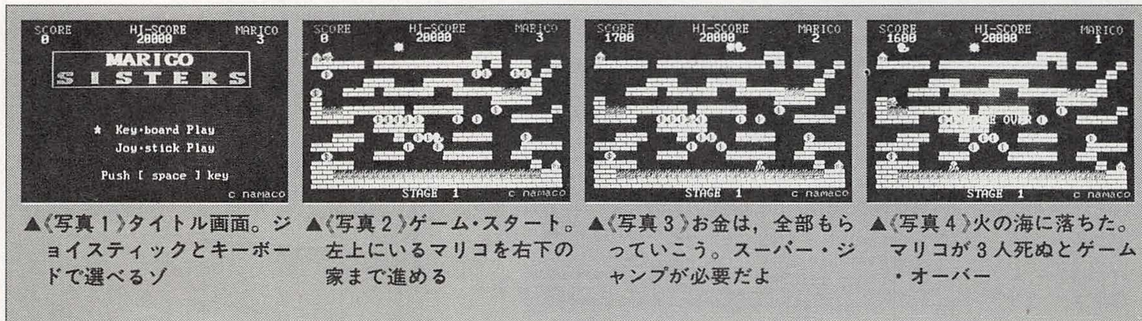
Dr.D：こういうゲームほど，プログワム・テクニックが必要だ。ジャンプするような動きが加わる場合，うまくプログラムしないとバグだらけになる。うまいプログラムほどシンプルでエレガントになる。

編：それにしてもPC－6001にしてはものすごいリストの量ですね。

Dr.D：データの作りかたがいまいちだな。しかしそれより大切なのは画面の作りかただ。



《第1図》マリコの動き



▲《写真1》タイトル画面。ジョイスティックとキーボードで選べるゾ　▲《写真2》ゲーム・スタート。左上にいるマリコを右下の家まで進める　▲《写真3》お金は，全部もらっていこう。スーパー・ジャンプが必要だよ　▲《写真4》火の海に落ちた。マリコが3人死ぬとゲーム・オーバー

★ぼくの友人の松尾君は,「タッチの上杉達也になりてえーっ！」といっとります。どうせだったら影さんになったほうが………。(東京都世田谷区・梅沢　努12才)…【編：それだけは，やめたほうがいいよ。あー恐しい】

タイトル画面のときに，JOYSTICK MODEにすると，ジョイスティックでも遊べます。そのほか秘密っぽいものも，2，3あります。また，キャラの動きについては**第1図**を見るとわかるのではないかと思います。

キャラクター

●TAPPORASU● 一番下の火の池のところから，赤い光線を撃ってきます(要注意)。

●SCREWBOLL● ワープしてきたりしますが，動きは，ランダムなので，だいじょうぶでしょう。

●KINGSNAKE● SCREWBOLL同様，動きは単純です。

参考資料

●1986年マイコンBASICマガジン1月号138ページ『FIGHT』

●1986年PIO 1月号102ページ『PIOパーツミュージック』

●その他BASICマガジン各号

●MARIO BROS © 任天堂

なお，OMエラーがでる場合，REM文を全部はずし，PRINT文は“？”で，空白はなるべくあけないようにしてください。

●

MARICO SISTERSのプログラム・リスト

★影さん，あなたの青春とはなんなのですか？もちろんDr.Dは終わっただろう。(福井県三方郡・**は～り～いふおっくす夏の魔王編13才**)…【**影**：もちろん。海岸を走り，夕日に向かって「ばかやろー！」と叫ぶことだよ。】

評…現実はやっぱり…（編）

THE TOWER OF DRUAGA & THE RETURN OF ISHTAR より…

by KATSU

評…この2匹には泣かされたなあ（影）

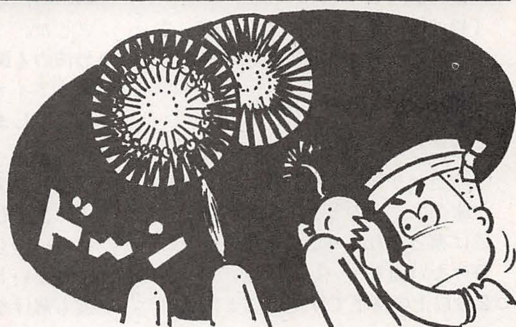
ある日のファイガーくん

by オヨネコぶーにゃん

★断空我先生の「ファミコンでオリジナルゲームを作ろう」のおかげで，もう少しでゲームができそうです。ありがとうございます。（広島県福山市・**藤原大介13才**）…**【断空我：これからもみんなのために「やってやるぜ」。】**

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

花火をあげるのも楽じゃない



★旦部 幸博

—はじめに—

不条理な設定,こじつけのタイトル,超難解なルールetc… そのすべてを超えて作者が自己満足で作った,ひさびさのノーマルキャラ・ゲーム。もうあなたはマイコンにイヤ気がさしてくる………。

—ルール—

複雑なので,まとめて書きます。

♣……花火職人。4 6で左右,8で穴をとびこす。2で手持ちの花火を変え,スペース・キーで点火。穴を降りていき,導火線にぶつかって花火を打ちあげろ!!

障害…ブロック(ロ)は道をふさいでいる。水太(。)の水玉(0)が動きまわってじゃまをする。水たまり(—)は動かないけどぶつかるとMISS!!

花火…全部で3種類,10個ずつ。

(その1)ロケット花火〔ROKET〕
直進。水太を殺し,水玉を水太に変える。他の障害は変化なし。あとのアイテムに関係あり。

(その2)爆竹〔CRACKER〕
一定距離直進して爆発。爆発で自分以外の物をすべてふきとばす。ただ,飛んでいるとき水にぶつかるとなくなる。だからへたに水たまりに入らないように。

(その3)銀波〔NORMAL〕
ようするに普通の花火。穴のところでだけやれて,下の段の水たまりを消せる。

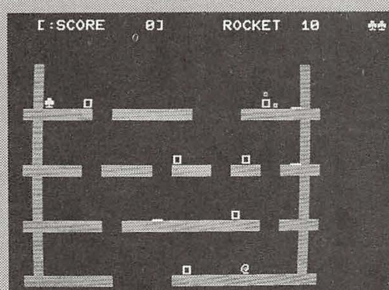
P……ボーナス・キャラ。取ると現在使っている花火が3個増える。ロケット花火をあてるとアイテムになる。

?……アイテム。ロケット花火を当てるとボーナス・キャラへ。効き目は使っている花火で異なる。

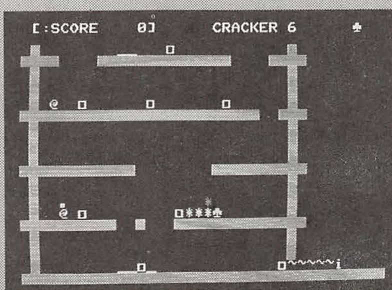
〔ロケット〕敵がほんのしばらく止

《第1表》主要変数

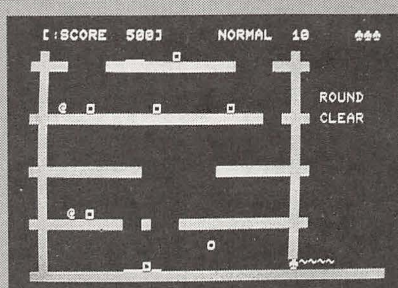
X,Y	自分座標
WX,WY	敵座標
VX,VY	移動用
VX,VY〔配列〕	敵移動用 M$〔配列変数〕と対応する
BO	使用中花火
BO〔配列〕	花火個数
F,F1,F2,FF	諸フラグ 特にFF不死身判定用
WF	WF敵キャラ用
FL	階
RO	ラウンド 〔二次配列〕はラウンド・データ
SC	スコア
RE	残り



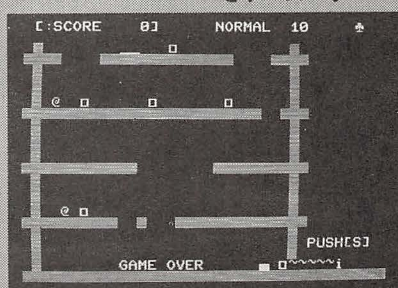
▲〈写真1〉ゲーム・スタート。手持ちの花火をうまく使おう



◀〈写真2〉クラッカー点火。これで,水たまりも平気だぞ



▶〈写真3〉下まで降りたぞ。打ちあげ花火に火をつけた



▼〈写真4〉ザンネン。敵にやられてしまうとゲーム・オーバー

★理科の時間,先生にマグネシウムを燃焼させると何ができると聞かれ,マグマ大使と思わずいってしまい,先生になぐられたのは私です。(北海道池田町・内村光智12才)……【影:なぜ12才なのにマグマ大使を知ってるの?】

まる(スカです。はっきりいって…)。
〔爆竹〕画面内の動かないキャラが消える。
〔銀波〕一度なら死んでもいい。これを「死ぬまで不死身」という。

—変則的ルール—

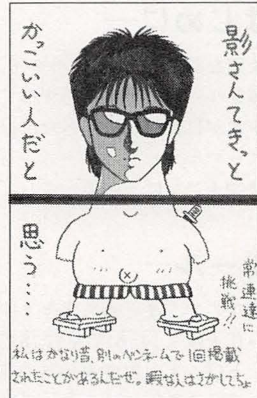
○とびこしのときは，敵(水太と水玉)との当たり判定がない。しかし，敵が床のすぐ上のときは強制的に下の段に落とされる（これを使わないと解けない面も……)。
○2段以上の落下では1段ごとに移動ができる。

—ねたばらし—

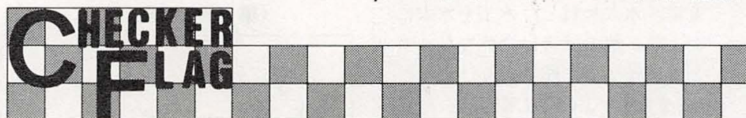
○全部で7面です。アルファベットに画面データを置き変えています。そのため，こんなに長くなってしまいました。
○恐怖の4面——4面目の最初の◎は必ずアイテムにして「死ぬまで不死身」にしましょう。そうしないと解けない。
○呪われた7面——1～6面は解けても7面はむずかしすぎる。なにせ爆竹を一つもムダにできないし，とてつもないトラップがある。作者も一度も解けなかった（解けた人はOFへ…ださんだろうな)。
○ゲーム・オーバーのときに シフト ＋Sでコンティニューです。全面クリアのときは，しないように。



評…見せられるほどじゃないわ(つぐ美)
by 裕美めい



評…このおへそがいいなぁ(影)
by どんちゃん



Dr.D：PCにしてはめずらしくノーマル・キャラクターのゲームだ。しかしバカには，できないぞ。これならオール・ベーシックでプログラムしてもスピードが遅くならないから，いろいろなルールを組み込めるのだ。

編：やっぱり，複雑なリアルタイムのゲームというのも，おもしろいですからね。

Dr.D：こういうゲームは最初に単純なゲームを作って，よければ，いろいろ付け加えるというような作りかたができる。ゲーム作りの基本だからマスターするように。

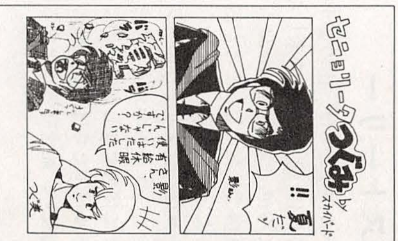
花火をあげるのも楽じゃないのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
20 COLOR 7,32 :PRINT CHR$(12);
30 DEFINT A-Z :CLEAR 500
40 DIM R(9,10),BO$(2),BO(2),BA$(4),VX(4),VY(4),M$(4)
50 GOSUB 1130
60 B$=STRING$(5,29)+CHR$(31)
70 RESTORE 1160:FORI=0 TO 4:FOR J=1 TO 5:READ A$:BA$(I)=BA$(I)+A$+B$:NEXT J,I
80 CONSOLE 2,23:BO$(0)="ROCKET ":BO$(1)="CRACKER":BO$(2)="NORMAL "
90 SC=0:RE=3:RO=1:VR=&HF302
100 GOSUB 1140
110 COLOR 7,32:PRINT CHR$(12);:LOCATE 1,0:PRINTUSING"[:SCORE#####]";SC;
120 LOCATE 35,0:COLOR 4:PRINT STRING$(RE,"♣");
130 X=2:Y=7:BO(0)=10:BO(1)=10:BO(2)=10
140 FF=0:BO=0:WX=0:LOCATE 20,0:COLOR 7:PRINT BO$(BO);BO(BO)
150 FL=0:FOR I=0 TO 3:GOSUB 420:NEXT I
160 LOCATE X,Y:COLOR 4:PRINT "♣"
170 REM ■■■■ MAIN ■■■■
180 I=INP(0):VX=(I=239)-(I=191)
190 IF I=251 THEN BO=1+BO+(BO=2)*3
200 LOCATE 20,0:COLOR 7:PRINT BO$(BO);BO(BO);
210 P=PEEK(VR+(X+VX)*2+Y*120):VX=VX*(P<>219)*(P<>135):IF VX=0 THEN 260
220 F=(PEEK(VR+(X+VX)*2+(Y+1)*120)=32)
230 IF (INP(9)=191)*(P=32) THEN 570
240 IF F AND INP(1)=254 THEN 510
250 LOCATE X,Y:PRINT " ":X=X+VX:LOCATE X,Y:COLOR 4+FF:PRINT "♣"
260 P1=PEEK(VR+X*2+(Y+1)*120):IF (P1<>219)*(P1<>135) THEN LOCATE X,Y:PRINT " ":G
OSUB 400:LOCATE X,Y:COLOR 4+FF:PRINT "♣";
270 IF INSTR(".o_",CHR$(P)) THEN 1040
280 IF P=64 THEN BO(BO)=BO(BO)+3 ELSE IF P=63 THEN 870
290 IF P=126 THEN 960
300 REM ■■■■ MONSTER ■■■■
310 IF WX=0 THEN WY=Y-1:WX=-(X<14)*25+2:WF=INT(RND(1)*2):CO=0
320 IF T THEN T=T-1:GOTO 180
330 IF CO=0 THEN WV=SGN(X-WX):WM=RND(1)*5
340 LOCATE WX,WY+F2:PRINT " "
350 M=VAL(MID$(M$(WM),CO+1,1)):VX=WV*VX(M):VY=VY(M):P=PEEK(VR+(WX+VX)*2+(WY+VY)*
120):IF P=235 THEN 1040
360 IF P=135 THEN VX=0:WV=-WV ELSE F2=(P<>32)
370 WX=WX+VX:WY=WY+VY:LOCATE WX,WY+F2:COLOR 3+WF*2:PRINT CHR$(WF*76+161);
380 CO=CO+(CO=7)*8+1:GOTO 180
390 REM ■■■■ DOWN ■■■■
400 LOCATE WX,WY+F2:PRINT " ";:WX=0
410 IF FL>9 THEN Y=Y+5:P=PEEK(VR+X*2+Y*120):RETURN
420 FOR J=1 TO 4:LOCATE 1,24:COLOR 2:PRINT "■";SPC(26);"■":NEXT J
430 BEEP1:LINE(0,24)-(29,24),"■",2
440 BEEP0:FOR J=0 TO 10:R=R(FL,J)
450 P=(R<>0)*((J<4)+(J<7)+(J<10)+(J<11)):IF P=0 THEN 470 ELSE IF P=4 THEN LOCATE
 R,24:PRINT "  ";:GOTO 470
460 COLOR 3+P:LOCATE R,23:PRINT MID$("@_o",P,1);
470 NEXT J:FL=FL+1:LOCATE 0,24:PRINT
480 IF FL=10 THEN LINE(0,23)-(38,23),"■",2:LINE(28,22)-(32,22),CHR$(126),1:LOCAT
E 33,22:PRINT "i";
490 P=PEEK(VR+X*2+Y*120):RETURN
500 REM ■■■■ JUMP ■■■■
510 LOCATE X,Y:COLOR 4+FF:PRINT " "
520 P1=PEEK(VR+(X+VX)*2+Y*120):IF P1<>32 THEN LOCATE X,Y-1:GOTO 550
530 X=X+VX:P=PEEK(VR+X*2+(Y+1)*120):IF P=135 THEN LOCATE X-VX,Y-1:GOTO 550
540 LOCATE X-VX,Y-1:PRINT " ":LOCATE X,Y-1:PRINT "♣":BEEP1:BEEP0:GOTO 520
550 PRINT " ":LOCATE X,Y:PRINT "♣":GOTO 260
560 REM ■■■■ BOMB ■■■■
570 IF (BO(BO)<1)+(BO=2)*(F=0) THEN 310
580 BO(BO)=BO(BO)-1:CX=X+VX:ON BO GOTO 670,780
590 REM ■■■■ ROCKET ■■■■
600 COLOR INT(RND(1)*7)+1
610 LOCATE CX,Y:PRINT " "
```

★影さん。パソコン50台破壊おめでとう。これからも，どんどん，壊しつづけてください。（福井県・西山　明　13才)……【影：きみは，私が毎月1台ずつパソコンを壊してるとでも思っているのか？ **編集長**：それ以上だ!!】

```
620 P=PEEK(VR+(CX+VX)*2+Y*120):IF P=237 OR P=161 THEN LOCATE CX+VX,Y:PRINT " ":W
X=WX*WF:WF=0
630 IF (P=63)+(P=64) THEN COLOR P-60:LOCATE CX+VX,Y:PRINT CHR$((P=64)+64);
640 IF P<>32 THEN IF WX=0 THEN BEEP 1:GOTO 930 ELSE 310
650 CX=CX+VX:LOCATE CX,Y:PRINT "・";:BEEP1:FORJ=0TO5:NEXT:BEEP0:GOTO 610
660 REM ■■■ CRACKER ■■■
670 FOR I=1 TO 4
680 LOCATE CX,Y:PRINT " ":P=PEEK(VR+(CX+VX)*2+Y*120):IF P=161 THEN LOCATE CX+VX,
Y:PRINT " ":I=7:GOTO 710
690 IF (P=128)+(P=237) THEN I=8:GOTO 710 ELSE IF P<>32 THEN I=6:GOTO 710
700 CX=CX+VX:LOCATE CX,Y:COLOR 6:PRINT ",";:BEEP1:FORJ=0TO5:NEXTJ:BEEP0
710 NEXT I:COLOR 7:IF I>7 THEN 310
720 FOR I=42 TO 32 STEP -10
730 FOR IY=Y-1 TO Y+1:FORIX=CX-1 TO CX+1
740 P1=PEEK(VR+IX*2+IY*120):IF (P1<>126)*(P1<>135) THEN LOCATE IX,IY:PRINT CHR$(
I);
750 BEEP1:BEEP0:NEXT IX,IY,I
760 IF PEEK(VR+WX*2+WY*120)=32 THEN 920 ELSE 310
770 REM ■■■ NORMAL ■■■
780 FOR I=1 TO 7:COLOR I
790 LOCATE CX,Y:PRINT CHR$((INT(RND(1)*2)*121)+44):VY=1
800 R=INT(RND(1)*3):LOCATE CX,Y+VY:PRINT CHR$(R-(R=2)*64+58);:VY=VY+1
810 BEEP1:FOR J=0 TO RND(1)*5:NEXT J:BEEP0
820 P1=PEEK(VR+CX*2+(Y+VY)*120):ON (P1<>135)*(P1<>219) GOTO 800
830 NEXT I:LINE(CX,Y)-(CX,Y+VY-1)," "
840 IF PEEK(VR+WX*2+WY*120)=32 THEN WX=0
850 GOTO 310
860 REM ■■■ ITEM ■■■
870 IF BO(BO)<3 THEN 310
880 FOR I=0 TO 60:BEEPIMOD3:NEXTI
890 IF BO=0 THEN T=10:GOTO 310 ELSE IF BO=2 THEN FF=-1:LOCATE X,Y:COLOR 3:PRINT
"♣";:GOTO 310
900 FOR I=7 TO 22 STEP 5:LINE(2,I)-(27,I)," ":NEXT I:LOCATE X,Y:COLOR 4+FF:PRINT
"♣";:GOTO 310
910 REM ■■■ ADD SCORE ■■■
920 BEEP1:LOCATE WX,WY:PRINT "*";
930 SC=SC+(WF+1)*50:LOCATE 8,0:COLOR 7:PRINT USING"#####";SC;:BEEP0
940 LOCATE WX,WY:PRINT " ";:WX=0:GOTO 310
950 REM ■■■ CLEAR ■■■
960 LINE(31,5)-(35,9)," ",RO,BF:LINE(33,7)-(33,22)," ",6
970 FOR I=22 TO 7 STEP -1
980 LOCATE 33,I:COLOR6:PRINT "・":BEEP1
990 LOCATE 33,I:PRINT " ":NEXT:BEEP0
1000 FOR I=0 TO 4:LOCATE 31,5:COLOR RO:PRINT BA$(I):FORJ=0TO50:BEEP1:BEEP0:NEXT
J,I:SC=SC+500*RO
1010 LOCATE 8,0:COLOR 7:PRINTUSING"#####";SC;:RO=RO+1:FOR I=0 TO 2000:NEXT I:IF
RO=8 THEN 1090
1020 GOTO 100
1030 REM ■■■ MISS ■■■
1040 IF FF THEN FOR I=0 TO 15:BEEP1:NEXT:BEEP0:FF=0:IF P=128 THEN 310 ELSE WX=0:
GOTO 310
1050 LOCATE X,Y:COLOR 4:PRINT "♣";
1060 FOR I=128 TO 132:LOCATE X,Y:COLOR 5:PRINT CHR$(I);:BEEP1:BEEP0:NEXT I
1070 RE=RE-1:IF RE THEN 100
1080 REM ■■■ GAME OVER ■■■
1090 LOCATE 10,Y:COLOR 3:PRINT "GAME OVER"
1100 LOCATE 30,20:COLOR 6:PRINT "PUSH[S]"
1110 WAIT 4,8,255:IF INP(8)=191 THEN RE=3:GOTO 100 ELSE 90
1120 REM ■■■ DATA ■■■
1130 RESTORE 1220:FOR I=0 TO 4:READ VX(I),VY(I),M$(I):NEXT I:RETURN
1140 RESTORE 1260:IF RO>1 THEN FOR I=2 TO RO:FOR J=0 TO 9:READ A$:NEXT J,I
1150 FOR I=0 TO 9:READ A$:FOR J=1 TO 11:R=ASC(MID$(A$,J,1))-63:R(I,J-1)=-(R>0)*R
:NEXT J,I:RETURN
1160 DATA "     ","  ・  "," ・+・ ","  ・  ","     "
1170 DATA " ・・・ ","・+O+・","・O*O・","・+O+・"," ・・・ "
1180 DATA " x+x ","x*U*x","+   +","x*E*x"," x+x "
1190 DATA " *・* ","*OUN*","・   ・","*LEA*"," *・* "
1200 DATA "     ","ROUND","     ","CLEAR","     "
1210 REM
1220 DATA 0,-1,02411024, 0, 1,43333332
1230 DATA 1,-1,42244224, 1, 0,00442442
1240 DATA 1, 1,13000311
1250 REM
1260 DATA "FPRSEW.Z...","ELRWNU.Z..."
1270 DATA "GW..T..L...","HJL.O.O...U"
1280 DATA "IO..NSUHT.Y","CEUWNQ.IJ.."
1290 DATA "X...ELT...B","KMOQ......."
1300 DATA "ILIMEOP...C","....KZ.IJL."
1310 REM
1320 DATA "X...PQW...I","W...TANBE.."
1330 DATA "MPSVEGRILXB","HIJK...UX.D"
1340 DATA "THANKS.....","JSTUG..A..."
1350 DATA "MR.H.GTJK.C","KLM.O..HRSY"
1360 DATA "TSUJI..A...","....XYZOPQG"
1370 REM
1380 DATA "DFIXT..H..V","N...EFKDGT."
1390 DATA "FKLMFGHOP.U","C...HIJLMN."
1400 DATA "DKMU...C..X","GMNXILPCF.J"
1410 DATA "WX.....FJOZ","DKR.CU.TX.B"
1420 DATA "KMOQFHJEGIB","....JZ.LPS."
1430 REM
1440 DATA "DINKY......","X...M..NO.C"
1450 DATA "TE.........","LNPQGKSDVYC"
1460 DATA "LOOFAH.....","BB..ACDKN.."
1470 DATA "GNSUJMWBDP.","HILM...P..Q"
1480 DATA "IKLYSUWTVXG","....JSUNOP."
1490 REM
1500 DATA "ILORKNQ...W","ABC.HKNJMPV"
1510 DATA "BLUVKN....H","F...EHNAC.J"
1520 DATA "DFIVKPU...Y","IKMOQ..DH.."
1530 DATA "IKOR......Y","A..A...HMRD"
1540 DATA "ISTV......X","........RUX."
1550 REM
1560 DATA "IKMOH..TY..","HIOPGR....."
1570 DATA "CEW....HMQY","LNO.BQTGRS."
1580 DATA "BOOB...KN.W","RSVWQX.DHZ."
1590 DATA "ABT.D..R...","Y.Y....SV.H"
1600 DATA "A.A.HKN...C","....XYZQRSK"
1610 REM
1620 DATA "ENX.G..MP..","MN..K..CGPV"
1630 DATA "XAECW..JNR.","DIO.K..F.W."
1640 DATA "SUWYR..DEI.","GRS....Z..B"
1650 DATA "GHIYKMNLQU.","P...KLMHIJ."
1660 DATA "AY..OSUVWXC","....CS.XZ.."
```


評…ほんとに暑そうだなあ（編）
寺町電人



評…ほとんど真実だ（影）
by スカイバード

★僕の友人は，僕に催眠術をかけてやるといって，かける途中に自分にかかってしまう。へんなやつ。（東京都足立区・**天然パンチパーマ14才**）……【**影**：自分で自分に催眠術をかけるとは，でも，解くときはどうすればいいの。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

ビッケは海の子バイキング



★渡辺　博

◆ストーリー

ハルバルたちは，山のような財宝をみやげに，帰りの船旅を楽しんでいた。ところが，フラーケ村へはもう少しという海で，おかしなことが起こったのだった。

それは，色とりどりのクジラの群れが，ビッケたちの乗るバイキング船めがけて体当たりしてくるのでした。

ハルバルたちは，飛距離のちがう大砲を使い，船を守ろうとするのだが……。

◆遊びかた

◁▷で船は左右に進み，1～4で左へ発砲，6～9で右へ発砲となっています。

4と6の大砲は，距離にバラつきがあるのであまりあてにできません。

船にクジラがぶつかるごとに，使えなくなる大砲が増えていきます。使用できるものは上部に●○で表示され，すべて使えなくなってしまったらゲーム・オーバーになります。



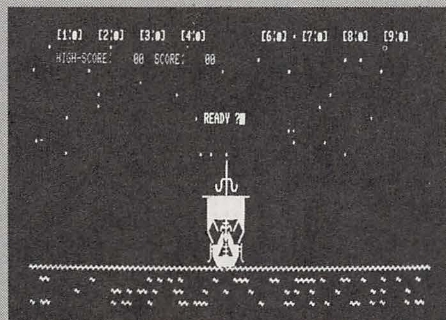
Dr.D：このゲームは，画面はきれいだし，なかなかおもしろくできているぞ。

編：リストも短くまとまっているし，PC－8001でもこんなゲームを作れるんですね。

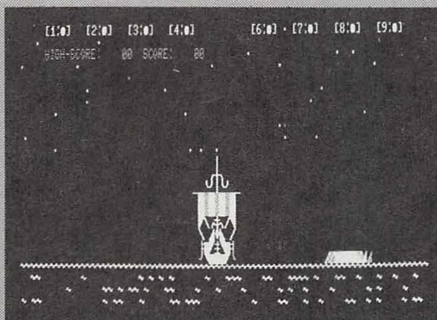
Dr.D：ただ，オール・ベーシックなので動きが遅い。マシン語を使えば，もっとおもしろくなるゾ。

《第１表》変数表

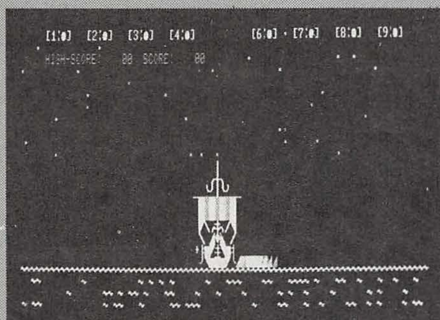
X	…バイキング船のX座標
W	…クジラ発生フラグ
T	…クジラは左右どちらか？
TX	…クジラのX座標
C	…クジラのカラーコード
T(　)	…クジラの移動量
TU(　)	…クジラ発生時のX座標
IN	…使用している大砲
DM(　)	…大砲ダメージの有無
HK(　)	…各大砲の飛距離
VC	…クジラ命中フラグ
EN	…大砲の使えない数
SC	…スコア
HI	…ハイスコア
S(　)	…使用大砲の得点



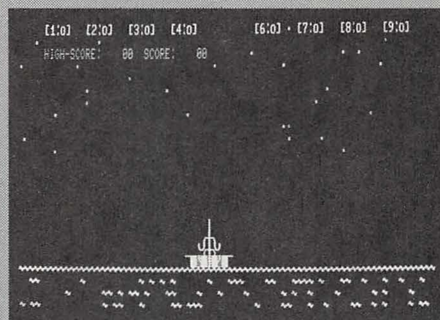
▲《写真１》さあ，フラーケ村めざして，出発だ!!



◀《写真２》あっ！クジラだ。大砲発射！負けないゾ！



▶《写真３》うわっ。体当たりをくらったぞ。気をつけろ



▼《写真４》クジラの攻撃を受けすぎるとゲーム・オーバー

★ベーマガ８月号ＯＦコーナーの都道府県を調べてみました。１位…大阪11回，２位…東京と神奈川10回，４位…愛知８回，５位北海道７回です。(茨城県牛久市・吉村信吾13才)…【編：他の県の人，来月号で１位をねらおう。】

ビッケは海の子バイキングのプログラム・リスト

```
10 GOTO 930:'◆  ビ゛ック ハ ウミノコ バ゛イキング゛   1986年 6月
20 '──────────────────── MAIN ────────────────────
30 I2=INP(7):IN$=INKEY$:SP=SP+1:IF SP>1 THEN GOSUB 110
40 IN=VAL(IN$):IF IN THEN GOSUB 190
50 IF I2=255 THEN 30
60 X=X+(I2=239)-(I2=223):GOSUB 80:GOTO 30
70 '●●●●     SHIP     ●●●●
80 X=X-(X<10)+(X>69)
90 PUT@A(X-5,11)-(X+5,19),QQ%:RETURN
100 '──────────────────── クジ゛ラ ────────────────────
110 IF W THEN 150
120 T=RND(1)*2:IF DM(1)*DM(2)*DM(3)*DM(4) THEN T=1
130 IF DM(6)*DM(7)*DM(8)*DM(9) THEN T=0
140 C=RND(1)*7+1:W=1:TX=TU(T)
150 TX=TX+T(T):SP=0
160 LOCATE TX,19:COLOR C:PRINT T$(T):BEEP 1:BEEP 0
170 IF (TX<X+4 AND T=1)+(TX>X-10  AND T=0) THEN 530
180 RETURN
190 '──────────────────── タイホウ ────────────────────
200 IF IN=5 OR DM(IN) THEN IN=0:RETURN
210 F=1+SGN(IN-5)
220 FOR I=1 TO 3:LOCATE X-XX(F),18:COLOR 8-I
230 PRINT B$(F,I):GOSUB 740:NEXT
240 '●●●●     ダ゛ント゛ウ     ●●●●
250 Z=0:IF IN=4 OR IN=6 THEN Z=(RND(1)*3-1)*RND(1)*8+1
260 FOR I=X-XX(F) TO X-XX(F)+HK(IN)+Z STEP ST(F)
270 IF I>77 OR I<2 THEN LOCATE I+ST(F),18:PRINT "   ":RETURN
280 IF INT(RND(1)*3) THEN GOSUB 150
290 LOCATE I+ST(F),18:COLOR 2:PRINT " ● ":NEXT
300 LOCATE I+ST(F),18:PRINT "   "
310 VC=(PEEK(&HF302+(I+ST(F))+19*120)<>32)
320 LOCATE I+ST(F)+1,19:PRINT "●"
330 FOR J=1 TO 100:NEXT
340 LOCATE I+ST(F)+1,19:PRINT " "
350 IF VC THEN 410
360 LOCATE I+ST(F),18:COLOR 5:PRINT "*"FNC$(1)+"!"
370 GOSUB 740:GOSUB 730
380 LOCATE I+ST(F),18:PRINT " "FNC$(1)+" "
390 RETURN
400 '●●●●     Hit !!     ●●●●
410 FOR I=1 TO 3:COLOR 8-I:LOCATE TX,19:PRINT K$(I)
420 GOSUB 730:GOSUB 740:NEXT
430 SC=SC+S(IN)+C:IF SC>HI THEN HI=SC
440 LOCATE 5,2:COLOR 2
450 PRINT USING "HIGH-SCORE:#####0   SCORE:#####0";HI;SC
460 W=0:RETURN
470 '──────────────────── ダ゛メーシ゛ ────────────────────
480 FOR J=1 TO 9:IF J=5 THEN NEXT
490 LOCATE J*8-3,0:COLOR 6
500 PRINT "["+RIGHT$(STR$(J),1)+":"+CHR$(DM(J)+236)+"]":NEXT
510 RETURN
520 '──────────────────── BOM ────────────────────
530 FOR J=1 TO 2:GOSUB 730:GOSUB 740:NEXT
540 E=SGN(X-TX):X=X+E:GOSUB 80
550 LOCATE TX,19:PRINT "           ":GOSUB 80
560 R=RND(1)*9+1:IF DM(R) OR R=5  THEN 560
570 DM(R)=1:GOSUB 480:W=0
580 IF IN THEN LOCATE I+ST(F),18:PRINT "   "
590 EN=EN+1:IF EN>7 THEN 610
600 GOTO 30
610 '──────────────────── GAME OVER ────────────────────
620 LOCATE X-4,10:PRINT "            ":FOR I=1 TO 9
630 GET@A(X-4,10)-(X+4,19-1),QQ%:PUT@A(X-4,10+1)-(X+4,19),QQ%
640 BEEP 1:BEEP 0:FOR J=1 TO 300:NEXT J,I
650 FOR I=1 TO 20:COLOR I MOD7+1
660 LOCATE 30,10:PRINT "* G A M E  O V E R *"
670 GOSUB 740:NEXT
680 LOCATE 30,13:COLOR 4:PRINT "REPLAY TOUCH [Y] KEY"
690 IF INKEY$<>"y" THEN 690
700 FOR I=1 TO 9:DM(I)=0:NEXT:EN=0:SC=0
710 GOSUB 730:GOTO 880
720 '──────────────────── BEEP ────────────────────
730 BEEP 1:FOR BE=1 TO 40:NEXT:BEEP 0:RETURN
740 FOR BE=1 TO 17:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
750 '──────────────────── ガ゛メン ────────────────────
760 COLOR 6,32,0:PRINT CHR$(12);
770 LOCATE 0,20:COLOR 5:PRINT STRING$(79,126)
780 FOR I=1 TO 127:LOCATE RND(1)*78,RND(1)*4+20
790 COLOR 5:PRINT CHR$(126):NEXT
800 FOR I=0 TO 33:LOCATE RND(1)*79,RND(1)*11
810 COLOR RND(1)*7+1:PRINT "・":NEXT
820 LOCATE X-5,11:COLOR 7:PRINT SE$
830 LOCATE X-4,17:COLOR 4:PRINT SH$
840 LOCATE X-2,14:COLOR 2:PRINT MS$
850 LOCATE X  ,17:COLOR 6:PRINT "◆"
860 RETURN
870 '──────────────────── START ────────────────────
880 X=38:GOSUB 750:GOSUB 480:GOSUB 440
890 GET@A(X-5,11)-(X+5,19),QQ%
900 LOCATE 34,7:COLOR 5:PRINT "READY ?";INPUT$(1)
910 LOCATE 34,7:PRINT "          ";:GOTO 30
920 '──────────────────── ショキ ────────────────────
930 CLEAR 3500:DEFINT A-Z:CONSOLE ,,0,1:WIDTH 80,25
940 DIM QQ%(500):DEFFNC$(X)=STRING$(X,29)+CHR$(31)
950 FOR I=1 TO 3:MS$=MS$+"■"+CHR$(28):NEXT
960 MS$=MS$+FNC$(6)+MS$
970 FOR I=1 TO 7:READ D$:SE$=SE$+D$+FNC$(11):NEXT
980 READ D1$,D2$
990 D3$=" "+CHR$(28)+" ◢ ◣ "+CHR$(28)+" "
1000 SH$=D3$+FNC$(9)+D1$+FNC$(9)+D2$
1010 T$(0)=" ◣▄▀▀◣ ":T$(1)=" ◢▀▀▄◢ "
1020 T(0)=1:T(1)=-1:TU(1)=73
1030 FOR I=1 TO 3:READ B$(0,I),B$(2,I),K$(I):NEXT
1040 XX(0)=5:XX(2)=-4:ST(0)=-1:ST(2)=1
1050 FOR I=1 TO 9:READ HK(I):NEXT
1060 FOR I=1 TO 9:READ S(I):NEXT
1070 GOTO 880
1080 '──────────────────── DATA ────────────────────
1090 DATA "     |     "
1100 DATA "    ┼     "
1110 DATA "   ∪|∪    "
1120 DATA " ▀█ █ █ █▀ "
1130 DATA "  █ █ █ █  "
1140 DATA "  ◤＼木／◥  "
1150 DATA "  ＼     ／  "
1160 DATA " ▐◤キ◥▌ "
1170 DATA " ◟◥▀▀◤◞ "
1180 DATA " +","+ "," +++++ ","-*","*-"
1190 DATA " ** ** "," "," "," ","   "
1200 DATA -30,-23,-15,-9,0,8,14,22,29
1210 DATA 250,100,50,60,0,60,50,100,250
```



by コイケヤポテト

評…知らなかった(影)



by GT][

評…このアンバランスさがいい(編)

★編集長，どうかMZ－80Bをランダムコーナーにまわさないでください。　9月から毎月投稿しますから。「やってやるぜ!!」。(神奈川県横浜市・**清水友人13才**)…【編：少数派パソコン・ユーザーよ，今こそ立ちあがれ!!】

PC-8001 mkII/SR(N80-BASIC)用

とまとを食べる



★ふあん太じいさん

～おはなし～

むかし，むかし，とまとがとても好きな，GEROCHUという人がおったそうな。ある日，とまとがいっぱいあるという家の中へたった1人で入って行ったそうな。しかし，その家の床はくさっていて，1度着地すると底に穴があいてしまうのじゃ。しかし，GEROCHUは，とまとを食べるのにひっしになっていたのだそうな。

～あそびかた～

いつもたえることなくJUMPしているGEROCHUを[4]と[6]で動かして,とまとを食べさせてほしいのじゃ。ただし，1度穴のあいたところに着地してしまうと，1人死んでしまうのじゃ。3人死ぬとGAME　OVERじゃ。

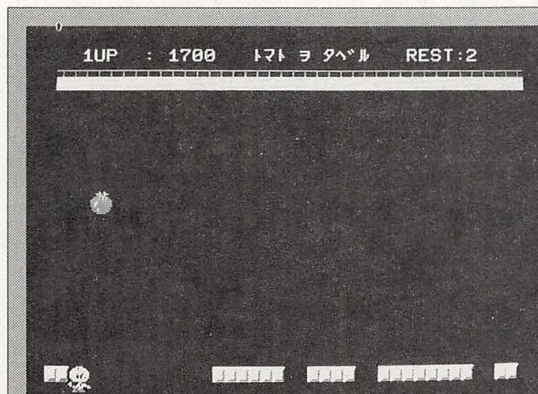
とまとは，ずっと同じところにはいない，ROUNDが進むにつれてワープの間かくが広くなるのじゃ。面クリアは，10, 15, 20…というようにラウンド×5＋5の数のとまとを食べれば面クリア。

～さいごに～

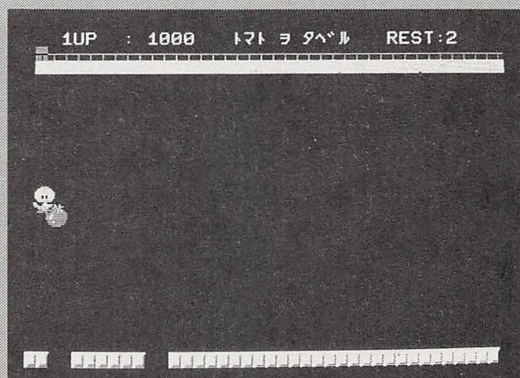
わしは，ベーマガの常連になりたいのじゃ。わしの名前を覚えてほしい。さらばじゃ。



編：これは比較的ショートなプログラムですよ。
Dr.D：そうだなコンパクトにまとまっていてよい。データも16進なのがいい。
編：リストが短いぶんゲームがシンプルになっていますね。
Dr.D：この手のゲームはスピードが命だ。
編：そうですね。ゲームが単純でもスピードがあると，ゲームに燃えますね。
Dr.D：マシン語を使えば，復数の敵キャラを高速で移動できるので，ぜひ挑戦してほしい。
編：なにごともチャレンジ精神が大切ですね。



▲《写真1》それジャンプ！おや？いきなりミスっちゃった



▶《写真2》やった！とまとを取ったぞ。画クリアをめざせ



▶《写真3》おっと！3匹死んでしまうとゲーム・オーバー

★僕は高校野球が好きで，よく応援をしているが，応援したチームの成績は1勝29敗だ。あ一あ，なさけない。（愛知県東海市・**佐久間寿継15才**）……【**影**：私は，今日40本ゲームを打ち込んだが1本もまともに動かなかったゾ。】

とまとを食べるのプログラム・リスト

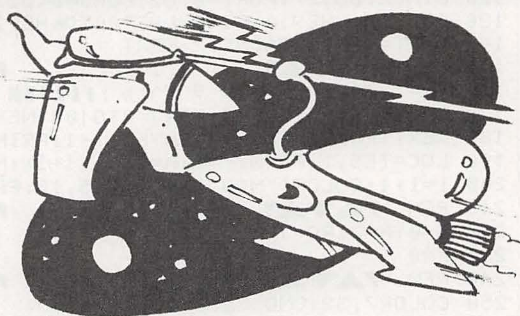
```
100 REM ◤▲▼▲◥      ﾄﾏﾄ ｦ ﾀﾍﾞﾙ       ◤▲▼▲◥
110 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:CMD SCREEN2,0,7:CMD CLS3:DEFINTA-Z
120 DIMC%(33,2):FORI=0TO2:FORJ=0TO33:READA$:C%(J,I)=VAL("&H"+A$):NEXTJ,I
130 DEFUSR=&HE91A:FORI=&HE900TO&HE923:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
140 FORI=1TO9:READN(I):NEXT
150 REM ◤▲▼▲◥       T I T L E       ◤▲▼▲◥
160 T$=" ■■■■▌|| ﾄﾏﾄ ｦ ﾀﾍﾞﾙ ||▌■■■■  ":COLOR7:CMD CLS3
170 FORI=39TO5STEP-2:FORJ=0TO100:NEXT:LOCATEI,1:PRINT LEFT$(T$,39-I);:A=USR(I)
180 NEXT:FORI=1TO10:LOCATE5,I-1:PRINT "                              "
190 LOCATE5,I:PRINT T$:A=USR(11-I):NEXT:LOCATE13,20:PRINT "HIT 「S」 KEY!"
200 I=I+1:COLORI MOD 7:LOCATE5,10:PRINT T$:IFINKEY$<>"s"THEN200
210 REM ◤▲▼▲◥       S T A R T       ◤▲▼▲◥
220 S=0:R=3:RO=1
230 F=0
240 REM ◤▲▼▲◥       S T A G E       ◤▲▼▲◥
250 COLOR7,32:CMD CLS3:LOCATE0,0
260 PRINT USING"  1UP  :####0   ﾄﾏﾄ ｦ ﾀﾍﾞﾙ   REST:#";S;R;
270 LINE(0,1)-(38,1),"┬",2:LINE(0,2)-(38,2),"■",6
280 FORI=0TO19:CMD PUT(I*16,184),C%(0,1):NEXT:GOSUB420
290 X=160:Y=168:VX=8:M=9:V=-1
300 CMD PUT(X,Y),C%(0,0):FORI=1TO3:FORJ=35TO40:A=USR(J):NEXTJ,I
310 REM ◤▲▼▲◥        GEROCHU        ◤▲▼▲◥
320 I0=INP(0):IFI0<>255THENVX=SGN(200-I0)*8
330 IFX=0ORX=304THENVX=SGN(160-X)*8
340 CMD LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF:X=X+VX:Y=Y+(N(M)*V)*8:O=O+1
350 CMD PUT(X,Y),C%(0,0):A=USR(M*2):M=M+V:IFM=0ORM=10THENV=-V:M=M+V
360 IFO=25-RO*2THENCMD LINE(TX,TY)-(TX+15,TY+15),0,BF:GOSUB 420
370 IFABS(X-TX)>8ORABS(Y-TY)>8THEN380ELSEGOTO 450
380 IFY=168THEN400
390 GOTO 310
400 S=S+5:LOCATE8,0:PRINT USING"####0";S:IFSTATUSPOINT(X,Y+16)=0THENGOTO 480
410 CMD LINE(X,184)-(X+15,192),0,BF:A=USR(35):GOTO 310
420 REM ◤▲▼▲◥        TOMATO         ◤▲▼▲◥
430 TX=INT(RND(1)*19)*16:TY=INT(RND(1)*6)*16+64
440 CMD PUT(TX,TY),C%(0,2):O=0:RETURN
450 FORJ=10TO1STEP-2:A=USR(J*2):NEXT:CMD PUT(TX,TY),C%(0,2)
460 F=F+1:IFF=RO*5+5THEN560
470 S=S+10:LOCATE8,0:PRINT USING"####0";S:GOSUB420:GOTO 380
480 REM ◤▲▼▲◥         O U T         ◤▲▼▲◥
490 FORI=0TO7:CMD LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF:Y=Y+2:CMD PUT(X,Y),C%(0,0)
500 A=USR(Y-50):NEXT:FORI=0TO100:CMD PSET(X+RND(1)*16,Y+RND(1)*16),0
510 A=USR(1):NEXT:R=R-1:IFR<>0THEN240
520 REM ◤▲▼▲◥       GAME OVER       ◤▲▼▲◥
530 LOCATE34,0:PRINT "0";
540 LOCATE15,12:PRINT "GAME OVER":FORI=20TO55:A=USR(I):NEXT
550 LOCATE14,15:PRINT "HIT 「S」 KEY":WAIT4,8,255:GOTO 150
560 REM ◤▲▼▲◥        CLEAR!         ◤▲▼▲◥
570 LOCATE10,12:PRINT "ROUND ";RO;" CLEAR !!":FORI=20TO10STEP-1:A=USR(I):NEXT
580 FORI=0TO500:NEXT:RO=RO+1:GOTO 230
590 REM ◤▲▼▲◥        D A T A        ◤▲▼▲◥
600 DATA 0020,0010,2A00,00A0,AA02,00AA,FA0A,80BE,FE2B,A0FF,FE2F,E0FF,C22F
610 DATA E00F,C22B,A00F,FA0A,80BE,AA02,00AA,02A0,0080,0AA8,80EA,AA2A,A0BA
620 DATA AA02,28A0,5A00,0054,5401,0055,0000,0000,0020,0010,FFFF,FFFF,FDFF
630 DATA FDFF,F5FF,F5FF,F5FF,F5FF,F5FF,F5FF,F5FF,F5FF,F5FF,F5FF,55F5,55F5
640 DATA 55D5,55D5,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
650 DATA 0000,0000,0000,0020,0010,0000,0000,0000,0000,0800,0020,AA00,002A
660 DATA 1A00,00A4,5901,4099,6505,5099,5515,5455,D515,5455,5517,5455,5517
670 DATA 5455,5505,5055,7505,5055,5501,4055,1500,0054,0000,0000
680 DATA 3E,20,D3,40,CD,13,E9,3E,00,D3,40,CD,13,E9,25,C2,00,E9
690 DATA C9,E5,2D,C2,14,E9,E1,C9,E5,5E,23,66,6B,CD,00,E9,E1,C9
700 DATA 0,1,1,1,2,2,3,3,4
```

◇　◇

★X1Gに，のりうつろうとしたらMZ－1500が生きかえり，X1Gは逃げて行ってしまった。どうしたらいいのでしょうか？（大分市・MZ-1500≧×1G15才）……【影：君のうしろにクイックディスクの亡霊が…。】

PC-8001mkII SR(N80SR-BASIC)用

スペースシューティング



★住　陽一

●ストーリー

ここは宇宙の射撃場，今日も誰かが練習しています。あなたも，ＳＰＡＣＥ　ＳＨＩＰに乗って射撃訓練をしてみましょう。

●プレイ

でてきた敵を撃ってください。小型艇は1発で死にます。Hcount のメータがなくなるまで撃ち続けてください。小型艇との訓練が終わると，移動して別の場所へ行きます。そこには母艦が待っています。母艦は Hcount のメータがなくなるまで撃つと死にます。それでクリアです。

エネルギーは，ビームを撃つと1減り，当たると1増えます。クリアをすると面の数だけ多く増えます。エネルギーが5分の1以下になったら，Ｚキーを押してください。すると，ドック艦のところに行って，照準を合わせると補給ができますが，ゲーム中1回しかできません。そのほかに，ある方法があります。しかし，これは自分で捜してみてください。

操作方法は８２４６で照準，自機を動かし，スペース・キーでビーム発射です。書き遅れましたが，自分のSHIPにビームが当たるとエネルギーが5減ります。エネルギーがなくなるとゲーム・オーバーです。

《第1表》変数表

ＳＣ…スコア
ＥＮ…エネルギー
ＳＮ…シーン
ＳＳ…小型艇の戦いと母艦の戦いとの判別
ＳＸ，ＳＹ…照準の座標
ＰＸ，ＰＹ…敵の座標
ＶＸ，ＶＹ…照準の移動量
Ｕ，Ｖ…敵の移動量
Ｑ，Ｒ…ボーナスの座標
ＳＦ…スタート時に自分のＳＨＩＰをプットするか？
ＳＤ…エネルギー補給
ＰＫ…敵にビームが当たった数
ＰＬ…敵にビームが当たったか？
Ｗ……敵がビームを撃つ割合の乱数

●プログラム&アドバイス

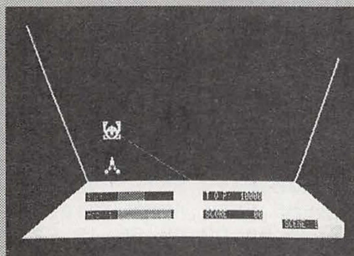
すこし動きが遅いですが，私としてはまあまあだと思います。敵がビームを撃ち過ぎると思う人は，580行のＷ＝ＲＮＤ(1)＊（３－２＊ＳＳ）の３を多くしてください。



編：よくあるシューティング・ゲームですよ。
Dr.D：この手のゲームは，スピードと相手の動きが決め手だ。
編：そこで，ありきたりのゲームかそうでないかが決まるんですね。
Dr.D：そういうことだ。

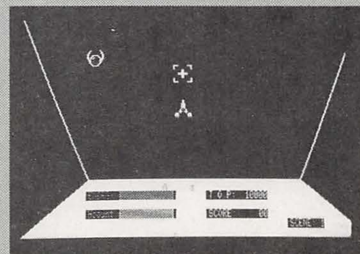


▲〈写真1〉スペースシューティングのタイトル画面



▲〈写真2〉照準セット，ビーム発射！敵をたおした

▼〈写真3〉相手はす早いぞ！ビームに気をつけろ



★さあ！いらっしゃい，いらっしゃい。影さんの生写真，1枚100円で売ってあげるよ。さあいらっしゃい。(東京都足立区・北島英司14才)……【影：私にだまって写真を売るとは。編：だいじょうぶ，どうせ1枚も…。】

スペースシューティングのプログラム・リスト

```
10 '|||||||■ ショキセッテイ ■■■■■■||
20 CONSOLE0,25,0,1:SCREEN2,,0:CLS3:SCREEN,,1:CLS2:DEFINTB-Z:TP=1000
30 DIM SI%(236),ST%(72),PI%(145),SA%(72),DO%(72)
40 FORI=0TO72:READ ST$:ST%(I)=VAL("&H"+ST$):NEXT
50 FORI=0TO72:READ SI$:SI%(I)=VAL("&H"+SI$):NEXT
60 FORI=0TO145:READ PI$:PI%(I)=VAL("&H"+PI$):NEXT
70 FORI=0TO72:READ SA$:SA%(I)=VAL("&H"+SA$):NEXT
80 FORI=0TO72:READ DO$:DO%(I)=VAL("&H"+DO$):NEXT
90 '|||||||■ タイトル ■■■■■■||
100 WIDTH40,25:SCREEN,,0:CLS3:COLOR5
110 LOCATE2,3:PRINT"[graphic characters: SPACE]"
120 LOCATE2,4:PRINT"[graphic characters: SPACE]"
130 LOCATE2,5:PRINT"[graphic characters: SPACE]"
140 LOCATE13,7:PRINT"[graphic characters: SHOOTING]"
150 LOCATE13,8:PRINT"[graphic characters: SHOOTING]"
160 LOCATE13,9:PRINT"[graphic characters: SHOOTING]":COLOR7
170 LOCATE8,13:PRINT"ジブン / SHIP....."
180 LOCATE8,16:PRINT"ジブン / SIGHT...."
190 LOCATE8,19:PRINT"テキ / SHIP........"
200 LOCATE8,22:PRINT"テキ / MOTHER SHIP."
210 PUT@(210,98),SI%:PUT@(210,122),ST%:PUT@(210,146),PI%:PUT@(210,170),PI%(73)
220 COLOR3:LOCATE13,0:PRINT"HIT RETURN KEY":LINE@0,1
230 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN230
240 '|||||||■ スタート ■■■■■■||
250 SC=0:SN=1:EN=50:SD=1
260 '|||||||■ ステージ ■■■■■■||
270 SX=8:SY=3:EN=EN+(SN-1)*10:PK=SN*5:SS=0:SF=1:Q=RND(1)*12+4:R=RND(1)*7
280 SCREEN,,0:CLS3:WIDTH80,25
290 RESTORE1360:FORI=1TO6:READ GA,GB,GC,GD,GE:LINE(GA,GB)-(GC,GD),GE:NEXT
300 FORI=1TO5:READ HA,HB,HC,HD:LINE(HA,HB)-(HC,HD),3,B:NEXT:PAINT(159,196),7,3
310 COLOR2:LOCATE15,20:PRINT"ENERGY":COLOR4:LOCATE15,22:PRINT"Hcount"
320 GOSUB700:GOSUB690:GOSUB720:GOSUB740
330 BGM0:STOPM:PLAY"@5o612c116dd13g116ccccc":BGM1
340 '|||||||■ メ イ ン ■■■■■■||
350 '______■ ジブン ■______
360 FORI=1TO2:I5=INP(5):I9=INP(9)
370 GOSUB500
380 SCREEN,,1:IF EN<10 AND SD AND I5=251 THEN GOSUB850
390 IF I9<>191 THEN480
400 LINE(159,149)-(SX*16+8,SY*16+8),3:STOPM:PLAY"@18c"
410 LINE(159,149)-(SX*16+8,SY*16+8),0
420 IF SX=PX AND SY=PY THEN PL=1:PK=PK-1 ELSE EN=EN-1:GOTO470
430 LINE(PX*16,PY*16)-(PX*16+15,PY*16+15),5,BF:STOPM:PLAY"@17110c@30o212v15c"
440 IF SX=Q AND SY=R THEN GOSUB820ELSE EN=EN+1
450 LINE(PX*16,PY*16)-(PX*16+15,PY*16+15),0,BF
460 SC=SC+30:GOSUB700:GOSUB740:IF PK=0 THEN950
470 GOSUB720:IF PL THEN580
480 NEXT:GOTO580
490 '______■ メイン サブ ■______
500 SCREEN,,0:I0=INP(0):I1=INP(1)
510 VX=((I0=191)*(SX<15))-((I0=239)*(SX>4)):VY=((I0=251)*(SY<6))-((I1=254)*(SY>0
))
520 IF VX=1 OR VX=-1 OR VY=1 OR VY=-1 OR SF THEN530ELSE RETURN
530 LINE(SX*16,SY*16)-(SX*16+15,SY*16+15),0,BF
540 LINE(SX*16,(SY+2)*16)-(SX*16+15,(SY+2)*16+15),0,BF
550 SX=SX+VX:SY=SY+VY:SF=0
560 PUT@(SX*16,SY*16),ST%:PUT@(SX*16,(SY+2)*16),SI%:RETURN
570 '______■ テ キ ■______
580 U=RND(1)*3-1:V=RND(1)*3-1:W=RND(1)*(3-2*SS)
590 IF F=1 THEN GOSUB770
600 LINE(PX*16,PY*16)-(PX*16+15,PY*16+15),0,BF
610 IF U=1 AND PX=19 OR U=-1 AND PX=0 OR V=1 AND PY=9 OR V=-1 AND PY=0 OR PL=1 A
ND SS=0 THEN620ELSE630
620 PX=RND(1)*18+1:PY=RND(1)*8+1:PUT@(PX*16,PY*16),PI%(SS*73):GOTO640
630 PX=PX+U:PY=PY+V:PUT@(PX*16,PY*16),PI%(SS*73)
640 PL=0:IF W=0 THEN GOSUB760
650 '______■ エネルギー アルカ? ■______
660 IF EN<=0 THEN1030ELSE360
670 '|||||||■ サ ブ ■■■■■■||
680 '______■ シーン、スコア、トップ、エネルギー、ヒット ヒョウジ ■______
690 COLOR6:LOCATE60,23:PRINT USING"SCENE:##";SN:RETURN
700 COLOR6:LOCATE42,22:PRINT USING"SCORE:######0";SC:IF SC>=TP THEN TP=SC
710 LOCATE42,20:PRINT USING"T O P:######0";TP:RETURN
720 IF EN<0 THEN EN=0
730 SCREEN,,1:LINE(93,160)-(142,167),2,BF:LINE(142,160)-(92+EN,167),0,BF:RETURN
740 SCREEN,,1:LINE(93,176)-(142,183),4,BF:LINE(142,176)-(92+(10*PK/SN),183),0,BF
:RETURN
750 '______■ テキ ビーム ■______
760 TX=SX:TY=SY+2:STOPM:BGM0:PLAY"@45130d":BGM1:F=1:RETURN
770 LINE(PX*16+8,PY*16+16)-(TX*16+8,TY*16+8),4
780 STOPM:PLAY"@18d":LINE(PX*16+8,PY*16+16)-(TX*16+8,TY*16+8),0
790 IF TX=SX AND TY=SY+2 THEN GOSUB1000
800 F=0:RETURN
810 '______■ カクレ ボーナス ■______
820 PUT@(Q*16,R*16),SA%,PSET:BGM0:STOPM:PLAY"@49164cr32er32g":BGM1
830 FORI=0TO500:NEXT:EN=EN+10:RETURN
840 '______■ エネルギー ホキュウ ■______
850 CLS2:GOSUB910:FORI=0TO1000:NEXT
860 PUT@(Q*16,R*16),DO%
870 IF SX=Q AND SY=R THEN890ELSE GOSUB500:BGM0:STOPM:PLAY"@16110ba"
880 GOTO870
890 STOPM:PLAY"@49164ccccc110deo3ab":BGM1:SD=0:EN=50:GOSUB720:CLS2:GOSUB720:GOSU
B740:RETURN
900 '______■ イドウ ■______
910 FORJ=1TO100:C=RND(1)*360:A=3.14159/180*C:D=RND(1)*7+1
920 BEEP1:BEEP0:LINE(159,99)-(159+200*COS(A),99-200*SIN(A)),D:NEXTJ
930 FORK=0TO500:NEXTK:CLS2:RETURN
940 '|||||||■ ク リ ア ■■■■■■||
950 IF SS=0 THEN GOSUB910:SS=1:PK=SN*5:GOSUB720:GOSUB740:GOTO360
960 COLOR0:LOCATE31,12:PRINT"You won this war.":SC=SC+EN*100:GOSUB700
970 FORI=0TO1:FORJ=1TO7:LINE(0,0)-(319,199),J,BF:STOPM:PLAY"@41120d":NEXTJ,I
980 FORI=0TO4000:NEXT:SN=SN+1:SCREEN,,1:CLS2:GOTO270
990 '|||||||■ アウト サブ ■■■■■■||
1000 STOPM:PLAY"@55a":LINE(0,0)-(319,199),2,BF:CLS2
1010 EN=EN-5:GOSUB720:GOSUB740:RETURN
1020 '|||||||■ ゲーム オーバー ■■■■■■||
1030 FORI=0TO6000:NEXT:STOPM:PLAY"@60110c@24o216v15c"
1040 SCREEN,,1:CLS3:SCREEN,,0:FORI=1TO3:LINE(0,0)-(319,199),2,BF:CLS2:NEXT
1050 FORI=1TO30:X=RND(1)*320:Y=RND(1)*200:PSET(X,Y),IMOD7+1:NEXT
1060 COLOR6:LOCATE30,12:PRINT"You lost this war.":LINE@12,1
1070 COLOR3:LOCATE32,20:PRINT"HIT RETURN KEY"
1080 IF INKEY$=CHR$(13) THEN100 ELSE1080
1090 '|||||||■ デ ー タ ■■■■■■||
1100 '______■ キャラクター ■______
1110 DATA0010,0010,0FF0,0FF0,0FF0,0180,0180,0180,0180,0180,0180,0180,0180,0180
1120 DATA8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,F00F,F00F,F00F,F00F,F00F
1130 DATAF00F,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,0180,0180,0180,0180
1140 DATA0180,0180,0180,0180,0180,0FF0,0FF0,0FF0,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1150 DATA0010,0010,8001,0000,0000,8001,0000,0000,8001,0000,0000,4002,8001,8001
1160 DATA4002,8001,8001,4002,8001,8001,4002,8001,8001,4002,8001,0000,0000,E007
1170 DATA2004,0000,E007,2004,0000,F00F,700E,0000,2E74,2004,0E70,1188,0000,0E70
1180 DATA1188,0000,0E70,1188,0000,0000,0E70,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1190 DATA0010,0010,0810,0810,0000,0C30,0C30,0000,0660,0660,0040,0660,0660,0400
1200 DATA03C0,03C0,0080,E3C7,E3C7,0004,33CC,F3CF,0000,1BDA,FBDF,0012,0FF4,FFFF
1210 DATA0014,0E70,FE7F,0000,0E70,FE7F,0000,0C30,FC3F,0000,0C30,FC3F,0000,1818
1220 DATAF81F,0000,300C,F00F,0000,E007,E007,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1230 DATA0010,0010,E007,2000,E003,F007,1000,F003,F81F,1800,F807,FC1F,0C00,FC07
1240 DATAFC3F,0C00,FC0F,FE3F,0600,FE0F,FE7F,0600,FE1F,FF7F,0300,FF1F,FFFF,FF3F
1250 DATA0300,FFFF,FFFF,0000,F7E6,F7E7,0001,BBE7,BBE7,0400,FFFF,FFFF,0000,FC3F
1260 DATAFC3F,0000,F81F,0000,0000,F00F,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1270 DATA0010,0010,0000,0001,0001,0000,0001,0001,0000,8003,8003,0000,8003,8003
1280 DATA0000,8003,8003,0000,FEFF,FEFF,0000,FC7F,FC7F,0000,F03F,F03F,0000,E00F
1290 DATAE00F,0000,E00F,E00F,0000,F01F,F01F,0000,F01E,F01E,0000,701C,701C,0000
1300 DATA3830,3830,0000,0820,0820,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1310 DATA0010,0010,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,C003,4002,C003
1320 DATACE73,4002,CE73,DFFA,4003,D18B,5FFB,C002,D18B,FFFE,2005,F18F,6E77,A004
1330 DATAEE77,E006,2005,E007,6007,A004,E007,FE7F,1008,FE7F,FFFF,0000,F18F,FFFF
1340 DATA0000,1188,1FF8,0000,1188,0E70,0000,0E70,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1350 '______■ ステージ ■______
1360 DATA64,150,0,0,7,255,150,319,0,7,64,150,255,150,3,0,199,64,150,3,319,199,25
5,150,3,0,199,319,199,3
1370 DATA61,159,144,168,61,175,144,184,169,159,224,168,169,175,224,184,241,183,2
76,192
```

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

★昔セガをバカにしたたたりだろうか、友人がハングオンで腰を痛め、先輩がスペースハリヤーで腕をつったのに続き、僕はファンタジーゾーンでつき指した。(東京都小平市・**ペンネーム15才**)……【**編**：つぎはエンデューロレーサーだ。】

PC-8801/mkII/SR/MR/FR(N88BASIC V1モード)用 ※DISK-BASIC可

サイコロゲーム



★横堀　伸也

内容

このゲームは，サイコロを使ったパズルゲームです。

ルールは，タテ，ヨコ，ナナメ，どの方向でも，あわせて7になるようにサイコロを置くと，7になった列のサイコロが消えます。サイコロを全部消すと，つぎの面にいけます。

遊びかた

最初に，サイコロを置く場所を，2 4 6 8で動かし，リターン・キーで決めます。押しまちがえたときは，スペース・キーでもどります。

つぎに，置くサイコロを，2 8とリターン・キーで，まえと同じように決めます。

サイコロは，7にならないところにも，もちろん置くことができます。持っているサイコロがなくなったら，ゲーム・オーバーです。ルールがわかりにくいかもしれませんが，やってみればわかります。11面まであり，どんどんむずかしくなります。

《第1表》変数表

A1……残りのサイコロの数
MO1……残りの持っているサイコロの数
A(x, y)……その座標のサイコロの目
X, Y……置いたサイコロの座標
X2, Y2……書くサイコロの座標
X3, Y3……消すサイコロの座標
XXX, YYY…判定のときのX, Yの増加量
MO( )……持っているサイコロの目
W(x, y)……フラグ　1→サイコロを書く
U(x,y)……フラグ　1→消す
K…………フラグ　1→7のところがあった
LE……面数

最後に

立体画面にしたので，リストが長くなってしまったけど，画面は，そのぶんきれいにできたと思います。

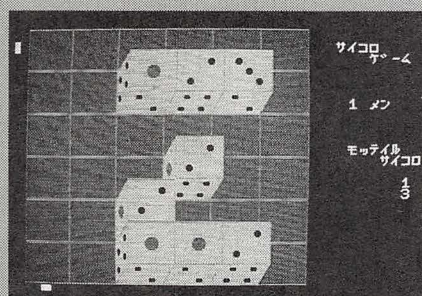


Dr.D：オォ―――。これはすごい！　こういうゲームをまっていたのだ。パズルゲームでもアイデアでこのような新しいものが作れるのだ。

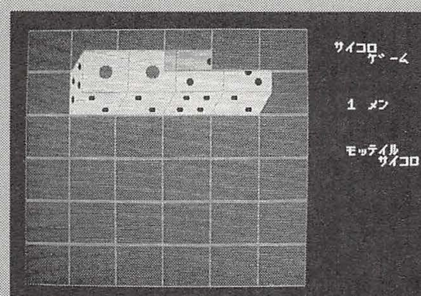
編：立体表現というのが泣かせますね。

Dr.D：リストも短くていい。データの作りかたもウマイ。

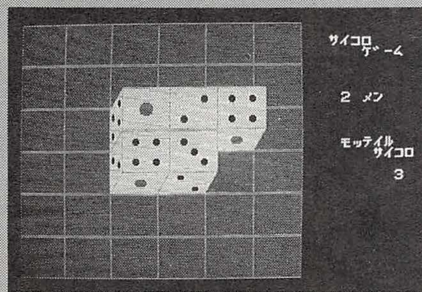
編：こういう新しい発想のゲームをみなさん作ってください。



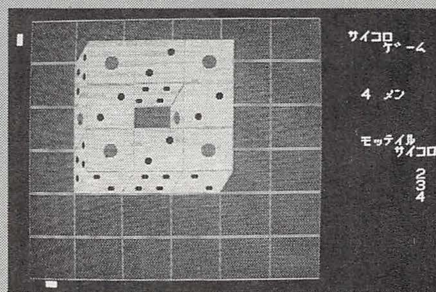
◀《写真1》持っているサイコロをうまく組み合わせて7にしよう



◀《写真2》やった!!1面クリアだ。タテ、ヨコ、ナナメが7になると消える



▶《写真3》2面は、もっとむずかしいぞ。一度まちがえるとだめだぞ



▶《写真4》とうとう4面だ。持ってるサイコロをうまく使わないとだめだ

★影，そこに千円札が落っこちているゾ…。今だ，ワッハッハ！このページのOFは占領したぞ!!ざまあみろ!!(大阪府高槻市・藤本朋浩12才)……【影：こんな単純なことに引っかかってしまうとは…。編：もしかして百円でも…。】

サイコロ・ゲームのプログラム・リスト

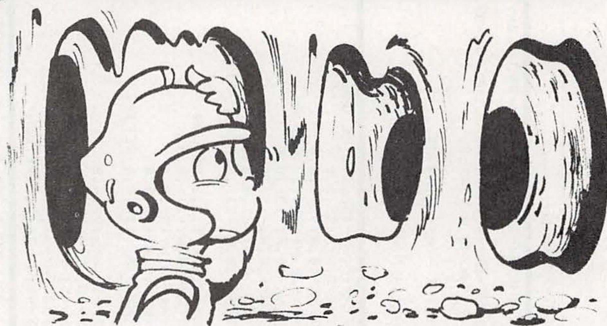
```
10 '----------------------------------------------------------------
20 '             ｻｲｺﾛ ｹﾞｰﾑ        by  S.Yokobori         1985
30 '----------------------------------------------------------------
40 DIM A(7,7),W(7,7),MO(6),U(7,7):SCREEN 0,1:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
50 CLS 3:LE=1:RESTORE 1150:GOSUB 1110
60 '         ﾒｲﾝ
70 LOCATE 30,3:PRINT "ｻｲｺﾛ":LOCATE 33,4:PRINT "ｹﾞｰﾑ":LOCATE 30,8
80 PRINT LE;"ﾒﾝ":LOCATE 31,12:PRINT "ﾓｯﾃｲﾙ":LOCATE 34,13:PRINT "ｻｲｺﾛ"
90 FOR I=1 TO 6:LOCATE 35,I+14
100 IF MO(I)=0 THEN PRINT "  " ELSE PRINT MO(I)
110 NEXT I:BEEP 1:FOR I=1 TO 20:NEXT I:BEEP 0
120 '
130 X=1:Y=1
140 LOCATE X*4.3-1,24:PRINT "▬";   :LOCATE 0,Y*3.8-.8:PRINT "▮";
150 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 150 ELSE IF IN$=CHR$(13) THEN 190
160 X1=-(IN$="4")*(X>1)+(IN$="6")*(X<6):Y1=-(IN$="8")*(Y>1)+(IN$="2")*(Y<6)
170 LOCATE X*4.3-1,24:PRINT " ";:LOCATE 0,Y*3.8-.8:PRINT " ";
180 X=X+X1:Y=Y+Y1:GOTO 140
190 IF A(X,Y)<>0 THEN BEEP:GOTO 150
200 '
210 M=0
220 LOCATE 34,M+14:PRINT "◢"
230 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 230 ELSE IF IN$=CHR$(13) THEN 260
240 M1=(IN$="2")*(M<6)-(IN$="8")*(M>0)
250 LOCATE 34,M+14:PRINT "  ":M=M+M1:IF IN$=" " THEN 160 ELSE 220
260 IF MO(M)=0 THEN BEEP:GOTO 230
270 '
280 A(X,Y)=MO(M):MO(M)=0:LOCATE 34,M+14:PRINT "   "
290 LOCATE X*4.3-1,24:PRINT " ";:LOCATE 0,Y*3.8-.8:PRINT " ";
300    '  ｻｲｺﾛ ｵｸ
310 X2=X:Y2=Y:GOSUB 980:BEEP 1:FOR I=1 TO 20:NEXT:BEEP 0:MO1=MO1-1:A1=A1+1:K=0
320 '         ﾊﾝﾃｲ
330 FOR XXX=-1 TO 1:FOR YYY=-1 TO 1:T=0:XX=0:YY=0:IF XXX=0 AND YYY=0 THEN 370
340 T=A(X+XX,Y+YY)+T:IF T>7 OR A(X+XX,Y+YY)=0 THEN 370
350 XY=A(X,Y):IF T=7 THEN 450
360 XX=XX+XXX:YY=YY+YYY:GOTO 340
370 A(X,Y)=XY:NEXT YYY,XXX:IF K=1 THEN A(X,Y)=0:A1=A1-1:GOSUB 610:ELSE 430
380 '         ｶｸ , ｹｽ
390 FOR J=0 TO 6:FOR I=7 TO 1 STEP -1
400 IF U(I,J) THEN WX=I*70:WY=J*30:GOSUB 640:U(I,J)=0
410 IF W(I,J) THEN X2=I:Y2=J:GOSUB 980:W(I,J)=0
420 NEXT I,J
430 IF A1=0 THEN LE=LE+1:IF LE=12 THEN 590 ELSE GOSUB 610:GOSUB 1110:GOTO 70
440 IF MO1=0 THEN 540 ELSE 70
450 '
460 I=XXX:J=YYY:K=1:A(X,Y)=0
470 A(X+I,Y+J)=0:A1=A1-1:IF(X+I=X+XX)*(Y+J=Y+YY)THEN 490
480 I=I+XXX:J=J+YYY:GOTO 470
490 X3=X:Y3=Y
500 FOR I=-1 TO 1:FOR J=-1 TO 1  :IF(I>-1)*(J<1) THEN U(X3+I,Y3+J)=1
510 W(X3+I,Y3+J)=(A(X3+I,Y3+J)<>0)   :NEXT J,I
520 IF(X3=X+XX)*(Y3=Y+YY)THEN 360 ELSE X3=X3+XXX:Y3=Y3+YYY:GOTO 500
530 '         END
540 FOR J=1 TO 20:BEEP 1:FOR I=1 TO 30:NEXT I:BEEP 0:NEXT J
550 LINE(0,0)-(460,60),0,BF:LOCATE 5,2:PRINT "GAME OVER"
560 GOSUB 610:LOCATE 6,4:PRINT "REPLAY ? [Y/N] ◢";CHR$(29);
570 IN$=INPUT$(1):IF(IN$="Y")+(IN$="y")THEN BEEP:GOTO 50
580 IF(IN$="N")+(IN$="n")THEN CLS 3:END ELSE 570
590 LINE(0,0)-(460,60),0,BF:LOCATE 5,2:PRINT "NICE CLEAR !!":GOTO 560
600 '  BEEP
610 BEEP 1:FOR I=1 TO 20:NEXT:BEEP 0:FOR I=1 TO 20:NEXT
620 BEEP 1:FOR I=1 TO 300:NEXT:BEEP 0:RETURN
630 '         ｹｽ
640 IF (WX=490)+(WY=0) THEN C=0:C1=0 ELSE C=4:C1=6
650 LINE(WX-48,WY-15)-(WX+21,WY+14),C1,B
660 LINE(WX-47,WY-14)-(WX+20,WY+13),C,BF:RETURN
670 '         ｻｲｺﾛ ｶｸ (ﾒ ﾊ ｶｶﾅｲ)
680 LINE(WX-30,WY-30)-(WX+39,WY-1),1,B:LINE(WX-29,WY-29)-(WX+38,WY-2),7,BF
690 RETURN                                         '        ｼｮｳﾒﾝ
700 LINE (WX+39,WY-1)-(WX+21,WY+14),1:LINE-(WX-48,WY+14),1:LINE-(WX-30,WY-1),1
710 PAINT(WX,WY+3),7,1:LINE(WX+21,WY+14)-(WX-48,WY+14),7
720 RETURN                                         '        ﾏｴ ﾉ ｿｸﾒﾝ
730 LINE (WX-48,WY+14)-(WX-48,WY-15),1:LINE -(WX-30,WY-30),1
740 LINE (WX-48,WY+14)-(WX-30,WY-1),1
750 PAINT(WX-40,WY-16),7,1:LINE(WX-48,WY+14)-(WX-48,WY-16),7
760 RETURN                                         '        ﾖｺ ﾉ ｿｸﾒﾝ
770 '         ｻｲｺﾛ ｶｸ (ﾒ  ﾀﾞｹ)
780 CIRCLE(WX+5,WY-15),10,2,,,.43:PAINT(WX+5,WY-15),2,2:RETURN
790 CIRCLE(WX+5,WY-15),5,0,,,.43:PAINT(WX+5,WY-15),0,0
800 CIRCLE(WX-10,WY-22),5,0,,,.43:PAINT(WX-10,WY-22),0,0
810 CIRCLE(WX+20,WY-8),5,0,,,.43:PAINT(WX+20,WY-8),0,0:RETURN
820 CIRCLE(WX-10,WY-15),5,0,,,.43:PAINT(WX-10,WY-15),0,0
830 CIRCLE(WX+20,WY-15),5,0,,,.43:PAINT(WX+20,WY-15),0,0
840 CIRCLE(WX-10,WY-8),5,0,,,.43:PAINT(WX-10,WY-8),0,0
850 CIRCLE(WX+20,WY-22),5,0,,,.43:PAINT(WX+20,WY-22),0,0:RETURN
860 '
870 CIRCLE(WX-3,WY+7),9,2,,,.22:PAINT(WX-3,WY+7),2,2:RETURN
880 CIRCLE(WX-24,WY+11),5,0,,,.22:PAINT(WX-24,WY+11),0,0
890 CIRCLE(WX+15,WY+3),5,0,,,.22:PAINT(WX+15,WY+3),0,0
900 CIRCLE(WX-15,WY+3),5,0,,,.22:PAINT(WX-15,WY+3),0,0
910 CIRCLE(WX+6,WY+11),5,0,,,.22:PAINT(WX+6,WY+11),0,0:RETURN
920 '
930 CIRCLE(WX-35,WY-19),2,0,,,1:PAINT(WX-35,WY-19),0,0
940 CIRCLE(WX-44,WY+4),2,0,,,1:PAINT(WX-45,WY+4),0,0
950 CIRCLE(WX-44,WY-9),2,0,,,1:PAINT(WX-45,WY-9),0,0
960 CIRCLE(WX-35,WY-6),2,0,,,1:PAINT(WX-35,WY-6),0,0:RETURN
970 CIRCLE(WX-40,WY-7),4,2,,,1:PAINT(WX-40,WY-7),2,2:RETURN
980 '         ｻｲｺﾛ ｶｸ
990 WX=X2*70:WY=Y2*30:GOSUB 680:ON A(X2,Y2) GOSUB 780,840,790,1080,1090,1100
1000 IF A(X2-1,Y2)<>0 THEN 1020
1010 GOSUB 730:ON A(X2,Y2) GOSUB 930,970,970,950,930,950
1020 IF A(X2,Y2+1)<>0 THEN 1040
1030 WX=X2*70:WY=Y2*30:GOSUB 700:ON A(X2,Y2) GOSUB 900,880,900,870,870,880
1040 IF A(X2-1,Y2+1)=0 OR S=1 THEN 1070
1050 WX=(X2-1)*70:WY=(Y2+1)*30:GOSUB 680
1060 ON A(X2-1,Y2+1) GOSUB 780,840,790,1080,1090,1100
1070 RETURN
1080 GOSUB 800:GOSUB 840:RETURN
1090 GOSUB 790:GOSUB 840:RETURN
1100 GOSUB 800:GOSUB 820:RETURN
1110 '         DATA
1120 FOR I=1 TO 6:READ R$:FOR J=1 TO 6:A(J,I)=VAL(MID$(R$,J,1)):NEXT J,I
1130 READ R$:FOR I=1 TO 6:MO(I)=VAL(MID$(R$,I,1)):NEXT I:READ A1,MO1
1140 '
1150 DATA 000000,001230,000000,000200,002000,001120   ,130000  , 8,2
1160 DATA 000000,000000,001200,004300,000000,000000   ,340000  , 4,2
1170 DATA 000000,000000,011110,050005,000000,000000   ,160000  , 6,2
1180 DATA 000000,012100,020200,012100,000000,000000   ,234000  , 8,3
1190 DATA 000000,000000,013500,002460,000000,000000   ,112200  , 6,4
1200 DATA 003000,042400,321230,042400,003000,000000   ,223000  ,13,3
1210 DATA 000000,002100,000500,001340,000000,000000   ,233330  , 6,5
1220 DATA 000000,000500,013630,402000,000000,002000   ,123400  , 8,4
1230 DATA 000000,063040,425100,104020,002000,000000   ,111125  ,11,6
1240 DATA 000500,002000,045040,012010,020002,000300   ,112234  ,11,6
1250 DATA 003000,041000,050020,300240,130460,100000   ,111230  ,13,5
1260 '         ｶﾞﾒﾝ
1270 FOR Y2=1 TO 6:FOR X2=6 TO 1 STEP -1 :S=1
1280 IF A(X2,Y2)=0 THEN WX=X2*70:WY=Y2*30:GOSUB 640 ELSE GOSUB 980
1290 NEXT X2,Y2 :S=0
1300 RETURN
```

★影さん，ぼくの友人に，ゲーム・オーバーになると，業務用のゲームをぶったたくやつがいます。何とかいってやってください。(静岡県島田市・**森田一秀15才**)……【**影**：私の行動をなぜ知ってるんだ。**編**：君の友人はもしや…。】

PC-8801mkII SR/FR/MR用(V2モード) (※DISK-BASIC は不可)

DUNGEON OF VELIEL
ダンジョン オブ ベリエル

★北野　哲正



●ストーリー●

あなたの村には，この世の平和を守っているという，ホワイトクリスタルがありました。しかし，それが魔王ベリエルにぬすまれてしまったのです。そこで村では取り返すために，1人の勇気ある若者を選びました。

それが，あなたтака ったのです。さあ，早く，ベリエルのもとから，ホワイトクリスタルを，取り返してください。

●操作方法●

ふつうのメイロと同じように，8で前進，6で右に向き，4で左に向き，2で後に向きます。敵に出会ったときは，・，を交互に押してください。それに，上や下にいくときは，UとDを押してください。

●プログラム●

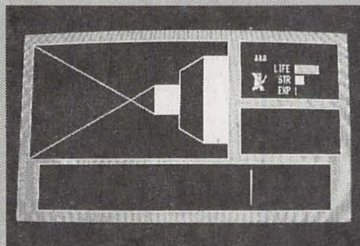
このゲームは，一応ＲＰＧのつもりです。ぼくなりに，プログラムは短くしたつもりですが，だいぶん長くなってしまいました。プログラムの内容はたいしたこともしてないのですぐ理解できると思います。



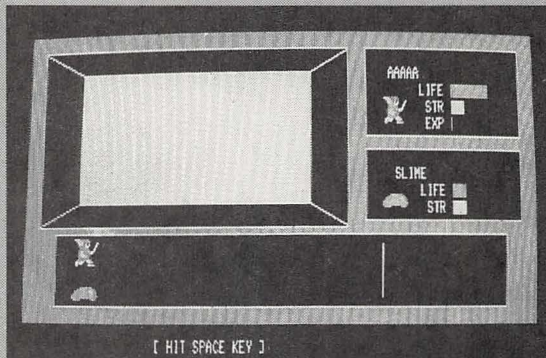
編：これは力作ですよ。
Dr.D：３ＤメイズのＲＰＧか。なかなかこっているな。リストは長いが，打ち込むだけの価値は十分にあるだろう。
編：データの作りかたもいいですね。
Dr.D：そうだ。

《第１表》変数表

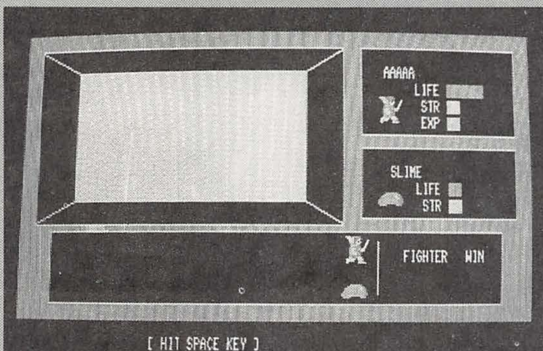
MA	メイロデータ
FI%	自分のキャラデータ
TE%	敵のキャラデータ
SL%	スライムのデータ
MG%	メイジのデータ
OC%	オークのデータ
VE%	ベリエルのデータ
MA%	メイロデータ入力用
X	自分のX座標
Y	自分のY座標
F	自分のいる階
XI	Xの移動量
YI	Yの移動量
C	メイロの色
LI	生命力
ST	力(足の速さ)
EX	経験



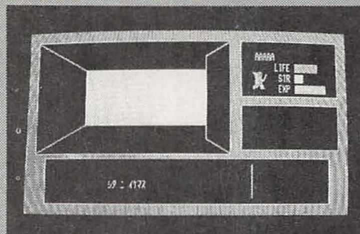
▶《写真１》ゲーム・スタート。マッピングしないと解けないぞ



▲《写真２》あっ！スライムだ。敵と戦ってＥＸＰをあげよう



▼《写真３》勝負は早く右のゴールにたどり着いたほうが勝ち



◀《写真４》トラップ・ゾーン発見。地下２階の迷宮へ行こう

★質問です。影さんなら，どちらを選びますか？(1)お金，(2)ベーマガ。まさか，(1)ではないでしょうねぇ……（愛知県名古屋市・**ぼくならば金14才**）……【**編**：影さん，正直に答えてくださいよ。**影**：ウーン。私なら両方だ。】

DUNGEON OF VELIELのプログラム・リスト

```
10 NEW CMD:CMD BGM 1:SCREEN 0,0:WIDTH 80,20:CLS 3
20 DIM MA(2,33,17),FI%(99),TE%(99),SL%(99)
30 DIM MG%(99),OC%(99),VE%(99),MA%(35)
40 CONSOLE 0,20,0,1:GOSUB *CHR
50 *START
60 DEF USR=&H35D9:F=0:X=1:Y=1:X1=1:Y1=0:C=5:LI=3:ST(0)=1
70 EX=0:FOR I=1 TO 3:ST(I)=I:NEXT:ST(4)=5:GOSUB *DEMO
80 '                                                     ===  ｶﾞﾒﾝ
90 CLS 3:LINE(0,0)-(639,170),1,BF:VIEW(20,10)-(396,114),0,5
100 VIEW(420,10)-(619,60),0,5:VIEW(420,70)-(619,110),0,5
110 VIEW(40,120)-(599,160),0,5:LINE(400,5)-(400,35),7
120 SCREEN 0,0:PUT(440,38),FI%,PSET:LOCATE 56,2:PRINT NA$
130 LOCATE 61,3:PRINT "LIFE":LOCATE 61,4:PRINT " STR"
140 LOCATE 61,5:PRINT " EXP":GOSUB *LIF:GOSUB *EX
150 CONSOLE 12,20:GOSUB *MGC1:GOTO 260
160 *IKY:A=USR(0):'                                      === ｷｰ ﾆｭｳﾘｮｸ
170 K$=INKEY$:IF K$="" THEN GOTO 170
180 IF K$="8" THEN X=X+X1:Y=Y+Y1:GOTO 250
190 IF K$="6" THEN O=X1:X1=-Y1:Y1=O:GOTO 250
200 IF K$="4" THEN O=X1:X1=Y1:Y1=-O:GOTO 250
210 IF K$="2" THEN X1=-X1:Y1=-Y1:GOTO 250
220 IF K$="d" AND MA(F,X,Y)=3 THEN F=F+1:GOTO 250
230 IF K$="u" AND MA(F,X,Y)=4 THEN F=F-1:GOTO 250
240 GOTO 170
250 IF MA(F,X,Y)<2 THEN X=X-X1:Y=Y-Y1:PO=0:GOSUB *MS:GOTO 170
260 PO=MA(F,X,Y):GOSUB *MS:GOSUB *MAZE:IF PO<5 THEN *IKY
270 ON PO-4 GOSUB *TE,*BS,*TE:GOTO *IKY
280 *MAZE:'                                              === ﾒｲﾛ
290 LINE(20,10)-(396,114),0,BF:FOR I=0 TO 3
300 RX1=396-47*I:LX1=47*I+20:SY1=13*I
310 RR=MA(F,X+X1*I-Y1,Y+Y1*I+X1)
320 SX1=RX1:SX2=-47:IF RR>1 AND I<3 THEN GOSUB 410 ELSE GOSUB 380
330 LL=MA(F,X+X1*I+Y1,Y+Y1*I-X1)
340 SX1=LX1:SX2=47:IF LL>1 AND I<3 THEN GOSUB 410 ELSE GOSUB 380
350 FF=MA(F,X+X1*(I+1),Y+Y1*(I+1))
360 IF FF<2 THEN IF FF=1 THEN C=4:GOTO 430 ELSE 430
370 NEXT:RETURN
380 IF RR=1 OR LL=1 THEN C=4:RR=0:LL=0
390 LINE(SX1,SY1+10)-(SX1+SX2,SY1+23),C
400 LINE(SX1,114-SY1)-(SX1+SX2,101-SY1),C:C=5:RETURN
410 LINE(SX1,SY1+10)-(SX1,114-SY1),5
420 LINE(SX1+SX2,SY1+23)-(SX1,101-SY1),5,BF:RETURN
430 LINE(RX1-47,SY1+23)-(LX1+47,101-SY1),C,BF:C=5:I=3:GOTO 370
440 *MS:CLS:LOCATE 20,14:PRINT MS$(PO):RETURN
450 *BTL:'                                               === ｾﾝﾄｳ
460 CLS:FX=60:TX=60:G$=","
470 PUT(FX,122),FI%,PSET
480 PUT(TX,142),TE%,PSET:GOSUB *RE
490 CMD PLAY "@34V1004L19CR2L19CR2L19CR2@58V15L1E"
500 FOR I=0 TO 3500:NEXT:A=USR(0)
510 K$=INKEY$
520 IF G$=K$ AND G$="," THEN G$=".":GOTO *FR
530 IF G$=K$ AND G$="." THEN G$=",":GOTO *FR
540 GOTO *TR
550 *FR:'                                                === FI. MOVE
560 SS=INT(RND(0)*6)+2+ST(0)*2
570 PUT(FX,122),FI%,XOR:FX=FX+SS
580 IF FX>397 THEN PUT(397,122),FI%,XOR:GL=1:GOTO *GL
590 PUT(FX,122),FI%,XOR:GOTO 540
600 *TR:'                                                === ﾃｷ  MOVE
610 SS=INT(RND(0)*6)+1+ST(TE)*2
620 PUT(TX,142),TE%,XOR:TX=TX+SS
630 IF TX>397 THEN PUT(397.142).TE%.XOR:GL=0:GOTO *GL
640 PUT(TX,142),TE%,XOR:GOTO 510
650 *GL:'                                                === ｺﾞｰﾙ
660 IF GL=1 THEN LOCATE 59,13:PRINT "FIGHTER   WIN":GOTO *WIN
670 LOCATE 59,14:PRINT "MONSTER   WIN"
680 CMD PLAY "@46V1003L5BR3AR3L4G"
690 LI=LI-1:GOSUB *LIF:GOSUB 1040:GOSUB *RE:GOTO *BTL
700 *WIN:'                                               === FI. ｶﾁ
710 CMD PLAY "@34L12V13L4GL8GGAAABR8AAAA"
720 EX=EX+1:GOSUB *EX:MA(F,X,Y)=2
730 IF X=12 THEN MA(0,15,9)=6:MA(1,9,13)=0:MA(1,12,15)=2:GOSUB *MGC2
740 IF X=13 THEN MA(2,31,13)=2:GOSUB *MGC2
750 IF X=14 THEN MA(2,6,11)=2:GOSUB *MGC2
760 IF X=32 AND Y=16 THEN GOTO *GD
770 GOSUB *RE:GOSUB *CLR:RETURN
780 *TE:'                                                === ﾃｷ ｾｯﾃｲ
790 CMD PLAY "@4V1404L5CL9DE"
800 IF F=0 THEN MO$="SLIME":FOR I=0 TO 98:TE%(I)=SL%(I):NEXT:TE=1:GOTO *MPR
810 IF F=1 THEN MO$="MAGE ":FOR I=0 TO 98:TE%(I)=MG%(I):NEXT:TE=2:GOTO *MPR
820 IF PO=7 THEN MO$="VELIEL":FOR I=0 TO 98:TE%(I)=VE%(I):NEXT:TE=4:GOTO *MPR
830 IF F=2 THEN MO$="ORC  ":FOR I=0 TO 98:TE%(I)=OC%(I):NEXT:TE=3:GOTO *MPR
840 *MPR:'                                               === ﾃｷ ﾋｮｳｼﾞ
850 LOCATE 57,8:PRINT MO$:PUT(440,88),TE%,PSET
860 LOCATE 61,9:PRINT "LIFE":LOCATE 61,10:PRINT " STR"
870 LINE(530,90)-(546,97),4,BF:LINE(530,100)-(530+16*TE,107),5,BF
880 GOTO *BTL
890 *LIF:'                                               === ｾｲﾒｲﾘｮｸ
900 LINE(530,30)-(578,37),2,BF:IF LI=0 THEN *ED
910 LINE(530,30)-(530+16*LI,37),4,BF
920 LINE(530,40)-(530+16*ST(0),47),5,BF:RETURN
930 *EX:'                                                === ｹｲｹﾝ
940 LINE(530,50)-(530+16*EX,57),6,BF
950 IF EX<5 THEN RETURN
960 CMD PLAY "@58V15L8AAAABBBBA":LINE(530,50)-(610,57),0,BF
970 ST(0)=ST(0)+1:EX=0:GOSUB *LIF:RETURN
980 *RE:'                                                === WAIT
990 LOCATE 20,18:PRINT "[ HIT SPACE KEY ]":A=USR(0)
1000 K$=INKEY$:IF K$=" " THEN CLS:RETURN ELSE 1000
1010 *CLR:'                                              === ﾃｷ ｹｽ
1020 LINE(425,72)-(615,108),0,BF
1030 CONSOLE 7,20:CLS:CONSOLE 12,20
1040 LINE(50,121)-(435,159),0,BF:RETURN
1050 *MGC1:A$="@58V15":B$="C8L15CCCCCR14C4C4"
1060 V2$=A$+B$+B$+B$:V1$="@34V1204R4L2BAGL5EFG"
1070 CMD PLAY V1$,V2$:RETURN
1080 *MGC2:CMD PLAY "@34V14L8ABABBB":RETURN
1090 *BS:'                                               === ﾌﾞｰﾂ
1100 CMD PLAY "@34V12L16CDEDEFEFG"
1110 RESTORE 1910:FOR I=82 TO 97:READ A$
1120 FI%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:ST(0)=ST(0)+1:MA(0,15,9)=2
1130 GOSUB *LIF:PUT(440,38),FI%,PSET:RETURN
1140 *GD:'                                               === GOOD
1150 LINE(20,10)-(396,114),0,BF:GOSUB *CLR
1160 CIRCLE(200,63),70,7,,,.6:PAINT(200,63),7,7
1170 LOCATE 12,13:PRINT "ｵﾒﾃﾞﾄｳ  !":BEEP:LOCATE 15,14
1180 A$="ｱﾅﾀ ﾊ ﾍﾞﾘｴﾙ ｶﾗ ﾎﾜｲﾄｸﾘｽﾀﾙ ｦ ﾄﾘﾓﾄﾞｼﾏｼﾀ｡"
1190 FOR I=1 TO LEN(A$):PRINT MID$(A$,I,1);:CMD PLAY "@58v15c":NEXT
1200 CMD PLAY "@34v13o519CDEFBGFCDEFBGFCDEFBGFFCDEDC"
1210 A=USR(0):CONSOLE 0,20:END
1220 *ED:'                                               === OVER
1230 LOCATE 20,17:PRINT "G A M E  O V E R"
1240 CMD PLAY "@2v14o214bagfedc"
1250 LOCATE 50,18:PRINT "Try again ? (y/n)":
```

★Dr.の頭ってミラーボールのようにつるつるですか？ちなみに僕も，学校でそういわれてます。ミラーボールって明るいって意味だから僕は好きです。(埼玉県春日部市・小川　環14才)……【Dr.D：私も好きだゾ!!】

```
1260 K$=INKEY$:IF K$="y" THEN RUN
1270 IF K$="n" THEN CONSOLE 0,20:CLS 3:END
1280 GOTO 1260
1290 ¥DEMO:'                                                       === DEMO
1300 CONSOLE 0,20:CLS 3
1310 FOR I=3 TO 7:LOCATE 18,I:PRINT STRING$(40,"+"):NEXT
1320 FOR I=4 TO 6:LOCATE 19,I:PRINT STRING$(38," "):NEXT
1330 LOCATE 22,5:PRINT "D U N G E O N   O F   V E L I E L"
1340 RESTORE 2080:FOR I=10 TO 13:READ A$:LOCATE 15,I
1350 PRINT A$:NEXT:FOR I=10 TO 16:READ A$:LOCATE 45,I
1360 PRINT A$:NEXT:READ A$:LOCATE 10,16:PRINT A$
1370 LOCATE 20,18:INPUT "ﾅﾏｴ ｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ (15ﾓｼﾞﾏﾃﾞ)";NA$
1380 IF LEN(NA$)>15 THEN LOCATE 40,18:PRINT SPC(25);:GOTO 1370
1390 RETURN
1400 ¥CHR:'                                                        === CHR.READ
1410 LOCATE 20,5:PRINT "CHARACTER DATA ﾖﾐｺﾐ ﾁｭｳ"
1420 FOR I=0 TO 98:READ A$:FI%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:SL%(0)=32
1430 SL%(1)=16:FOR I=54 TO 98:READ A$:SL%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
1440 FOR I=0 TO 98:READ A$:MG%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
1450 FOR I=0 TO 98:READ A$:OC%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
1460 FOR I=0 TO 98:READ A$:VE%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
1470 '                                                             === MAZE.READ
1480 SCREEN 1,2:LOCATE 20,8:PRINT "MAZE DATA ﾖﾐｺﾐ ﾁｭｳ";
1490 RESTORE ¥MAD:FOR K=0 TO 2:PRINT 3-K;
1500 FOR I=0 TO 34:READ A$:MA%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
1510 PUT (100,10),MA%,PSET:FOR Y=1 TO 16
1520 FOR X=1 TO 32:C=POINT(99+X,9+Y)
1530 MA(K,X,Y)=(1-C)*2
1540 NEXT:NEXT:FOR T=0 TO 4:READ A,B
1550 MA(K,A,B)=5:NEXT:NEXT
1560 FOR I=0 TO 5:READ A,B,C,D
1570 MA(A,B,C)=D:NEXT:CLS 3:SCREEN 0,0
1580 FOR I=0 TO 7:READ A$:MS$(I)=A$:NEXT:RETURN
1590 '                                                             === CHR.DATA
1600 DATA 20,10,3F00,F0,C01F,,C01F,,700,FC,F807,,F807,,300,3C0
1610 DATA FC01,348,FC01,348,8301,68C,7C00,6CC,7C00,6CC,FF00,CF0
1620 DATA ,C78,,C78,7F00,18F0,,1800,2A00,1880,FF00,30F8,,3000,
1630 DATA 3000,FF01,E0E7,,1E00,E01B,FF01,C0DF,,,3C00,C023
1640 DATA FF01,EC,,,3F00,90,FF01,F4,,,F00,88,DF00,B8,,,2000,40
1650 DATA EF01,7E,,,9001,BE,FE0F,803F,4,,FE0A,803F,F80F,801F,A,
1660 DATA 7805,A,E,F01F,4,A00A,A,5015,:'                        == FIGHTER
1670 DATA 3F00,80FF,,,,,FF01,F0FF,,8003,,8003,FF0F,FCFF,,C000,
1680 DATA C000,FF1F,FEFF,,,,,FF7F,FEFF,,,,,FFFF,FFFF,,,,,FFFF
1690 DATA FEFF,,,,E03F,FC01,:'                                   == SLIME
1700 DATA 20,10,F00,,F00,,,,3F00,C0,3F00,C0,,,FF00,30,FF00,30,,
1710 DATA FC01,C,FC01,C,0,0,F803,6,FB03,66,300,60,F007,3,F307,63
1720 DATA 300,60,F00F,3,F00F,F03,0,0,E00F,7,E00F,F07,,,F01F,F807
1730 DATA F01F,FF07,,,FF1F,E0FF,FF1F,ECFF,,,FF3F,C0FF,FF3F,CCFF,
1740 DATA ,DE3F,80FF,DE3F,8CFF,,,E53F,7F,E53F,C7F,,,FF3F,FF,FF3F
1750 DATA CFF,,,FF7F,FF,FF7F,CFF,,,FFFF,FE,FFFF,CFE,,,:'          == MAGE
1760 DATA 20,10,,E00,3F00,F0,1500,E50,,1F00,7C00,E8,2800,1FA8,
1770 DATA 1F00,7C00,48,5400,1F40,,1F00,7F00,F8,2A00,1FA8,,E00
1780 DATA 7E00,8,5400,E00,F001,E07,F02,F8,A02,EA8,FC00,606,33F
1790 DATA F8F9,115,5651,7F00,FC,807F,FE03,802A,AA02,1F00,F8,E0FF
1800 DATA FC07,4055,5405,,,FFF3,80FF,AAA2,80AA,,,FFF9,FF,5551,55
1810 DATA FF01,FE,70,,20,,3F00,FE,C007,E001,4005,4001,1F00,F0
1820 DATA E01F,F00F,A00A,A00A,,,E03F,F00F,4015,5005,,,F03F,FC0F
1830 DATA A02A,A80A,:'                                          == ORC
1840 DATA 20,10,F107,F0C0,,,100,C0,1F03,22FF,E000,C000,,200,9F01
1850 DATA 47FF,6000,8000,,700,6C00,8778,1300,287,300,586,7700
1860 DATA 8232,800,2CD,,CC,3B00,2FE,400,200,,,DD3F,3AFE,200,548,
1870 DATA 500,E67F,FEFE,100,128,2000,100,F9FF,FFFF,,224,2000
1880 DATA 8000,FEFF,FA00,,200,1000,8000,F3FC,E2EF,,200,C00,11
1890 DATA 7D7C,2F4,0,200,700,5A,FF11,82FF,28,200,28,20,FE03,E21F
1900 DATA ,200,,,FC07,F207,,200,,,F007,F80F,,,A000,2800,:'      == VELIEL
```

```
1910 DATA 0,0,FE0E,803F,F80F,801F,0,0,780F,A,E,E01F,0,0,E,E01F
1920 ¥MAD:'                                                        === MAZE.DATA
1930 DATA 20,10,4400,1140,5F5F,D55F,1141,5541,757D,555D,405,4544
1940 DATA FF75,D577,54,1714,FF55,55D5,1544,5155,F05F,5F55,4741
1950 DATA 1D5,585D,7F55,541,C115,F57D,1D54,4515,F555,1145,404,
1960 DATA 5,15,31,6,15,1,17,9,29,15:'                              == FLOOR 1
1970 DATA 20,10,2A22,28,8AAA,FE8A,ABA8,82AA,FABB,BAAA,282,AAAA
1980 DATA FABF,A22E,3A0,BEE0,FA3F,A0BE,2A0,8E00,FBAF,F8FF,220
1990 DATA A220,FABF,AABD,280,2A88,EABE,8AAB,3822,2EAA,8AA8,A0A2,
2000 DATA 28,5,16,4,4,16,1,8,12,1:'                                == FLOOR 2
2010 DATA 20,10,901,2154,7C75,AD45,455D,2555,5741,7D11,5515,41FF
2020 DATA 5D75,1540,141,F55F,FD7F,550,540,FD17,F15F,45F4,1D54
2030 DATA 5D05,C757,51F5,7554,171D,1555,F541,DC55,155F,4100,44C0,
2040 DATA 13,14,14,1,29,10,6,7,17,11:'                             == FLOOR 3
2050 DATA 0,15,9,1,0,32,16,3,1,32,16,4,1,1,1,3,2,1,1,4,2,32,16,7
2060 DATA "ｽｽﾒﾏｾﾝ","","","ｼﾀ ﾆ ｲｹﾏｽ","ｳｴ ﾆ ｲｹﾏｽ","ﾅﾆｶ ｲﾏｽ"
2070 DATA "ﾌﾞｰﾂ ｶﾞ ｱﾘﾏｽ","ﾅﾆｶ ｲﾏｽ"
2080 DATA "ｱﾅﾀ ﾊ ﾇｽﾏﾚﾀ ﾎﾜｲﾄｸﾘｽﾀﾙ ｦ ","ﾄﾘﾓﾄﾞｻﾅｸﾃﾊ ﾅﾘﾏｾﾝ｡"
2090 DATA "ｿｼﾃ ｲﾏ ｱﾅﾀ ﾊ ﾍﾞﾘｴﾙ ﾉ ｽﾑ","ﾀﾞﾝｼﾞｮﾝ ﾆ ﾊｲﾛｳﾄ ｼﾃｲﾏｼﾀ｡"
2100 DATA "8 ... ｽｽﾑ","6 ... ﾐｷﾞ ﾑｸ","4 ... ﾋﾀﾞﾘ ﾑｸ"
2110 DATA "2 ... ｳｼﾛ ﾑｸ","d ... ｼﾀ ﾆ ｲｸ","u ... ｳｴ ﾆ ｲｸ"
2120 DATA ", and . ... ﾊｼﾙ","ﾁｭｳｲ .. [CAPS] ｷｰ ｦ ｵｻﾅｲﾃﾞｸﾀﾞｻｲ"
```

評…お久しぶりですね（編）

by　長谷川　徳幸

評…ほんと夏だね（つぐ美）

by　スカイバード

★Ｍ５のプログラム投稿が少なくなってきています。カセットテープ1本だったら，170円で送れます。昔，作ってねむっているゲームを残らず投稿しよう！（宮城県宮城県・清野智弘17才）……【編：Ｍ５ユーザーガンバレ！】

PC-9801/E/F/M/Vm(N88(86)BASIC)用

MAGNET HOLE
(マグネット ホール)



★篠崎　翼

内　容

ボールをよけながら，ブロックを爆破して，私の落としたケーキを拾って，私を助けに行くゲームです。

STORY

むかし，私はボールランドという国にデビルスターたいじに行って，みごとにやっつけました。そして，きのうまで私は，平和に暮らしていましたが，やつは，死んでいませんでした。

私が，ケーキを買って家へと向かっていたとき，突然現れた穴へとすい込まれ，やつの手下につかまってしまいました。

そこで，きみに，私の希望をたくしたのです。「た，たのむ，助けてくれ〜」。

《第１表》変数表

ＩＸ，ＩＹ…自分の座標(Ｉ×１他)
ＢＸ(０〜１)，ＢＹ(０〜１)……ボールの座標(Ｂ×１他)
ＨＡ…アイテムをはこんでいるか
ＧＡ(Ｘ，Ｙ)……画面のデータ(０＝穴，１＝Ｎ，－１＝Ｓ)
ＳＴＰ(０〜１)……ボールのお休み回数
ＲＯ……ラウンド
ＩＭ……自分の数
ＴＩＭ…タイム
ＩＳＮ…自分の磁気
ＢＯＭ…手りゅう弾の数
ＢＯＸ，ＢＯＹ…手りゅう弾の座標
ＡＸ(０〜４)，ＡＹ(０〜４)……アイテムの座標
ＡＩ(０〜４)…それぞれのアイテムを持っているか
ＤＯ……ドアが出現しているか
ＫＸ，ＫＹ…ドア(壁)の座標
ＩＰ……自分の向いている方向
ＨＡＮ…ドアの判定をかけるか
ＩＵ……自分が増える点数
ＳＣ……スコア
Ｎ＄……オールクリアした人の名前

遊びかた

まず，爆弾を２個と，ろうそくを取って壁のところへ行きます。そして，すばやく逃げてください。すると，ドアが現れます。そして，ケーキとカードを取って１面クリアです。

それと，ボールが２個しつこく追ってきます。これにつかまると１人死にます。ジャンプしてよけるか，手りゅう弾でかわしてください。



編：よくあるタイプのゲームですよ。
Dr.D：スピード感はまあまあだが，おもしろさがたりない。リストもムダが多いゾ。
編：デモ画面などきれいだと思いますが。
Dr.D：わしは，16ビットの性能を生かしたプログラムを期待しているゾ。

あやつりかた

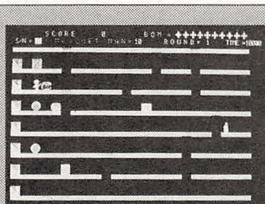
テンキーの[4]，[6]で左右に，[8]で手りゅう弾をセットできます(１回に１個だけ)。[Z]キーでアイテムを取ります(アイテムは，1個しか持てない)。[C]キーと[4]，[6]で左ジャンプ，右ジャンプができます。[X]キーで自分の磁気をはたらかせて，もし上が穴でその上が自分とは反対の磁気ならばあがれます。また，左のＳＮチェンジ・ボックスで[X]キーを押すと，自分の磁気が反転します。

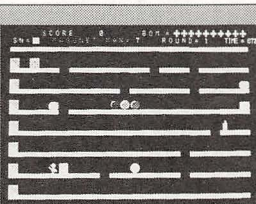
最後に

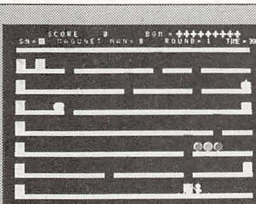
このゲームは，むずかしいので，はじめは，２千点で１人増えます。あとは，３万点ごとに１人増えます。それと，ボーナス画面のときあることをすると，オールクリアした人の名前がインプットできます（オールクリアした人がいるとき)。みなさん11面全面せいはをめざしましょう。

改　造

少し，このゲームはむずかしいので，240行のＩＭをもう少し増やしてみるとよいでしょう。また，250行のＩＦ ＲＯ＝12の12を増やして，面を追加するのもよいでしょう。


《写真１》ゲーム・スタート。まず爆弾を取っていく


《写真２》ボールがせまってきた。早くアイテムを取れ


《写真３》爆弾攻撃成功！でも，しばらくするとボールは復活するぞ

★ベーマガＤＥＬＵＸＥⅧの表紙のつぐ美さんて，かわいいですね。でも，あそこまでかわいくすると，実際の顔がだせなくなるのでは？(埼玉県川口市・**小峰道朗14才**)……**【影：小峰君。君がどうなっても知らないよ。】**

MAGNET HOLEのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,3:COLOR 7:WIDTH 80,25:CLS 3:M=0:CLEAR ,,&H1000
20 DIM IM%(111,2),TB%(111),DO%(111),BO%(111),A%(111),KA%(111),AT%(111,5),BE%(111
),BA%(111),JAM%(75),SN%(111),GA(23,8),SP%(111),FL%(48,3):W$="ワクセイ トリトリハ゛ーサス"
30 FOR B=0 TO 5:READ A:TILE$=TILE$+CHR$(A):NEXT:DATA 85,255,255,170,85,255
40 ' \\\\\\\\\\\\\\\          キャラクタ  セット          ///////////////
50 RESTORE 1170:FOR B=0 TO 1:GOSUB 140:GET(0,0)-(23,23),IM%(111,B):NEXT:GOSUB 14
0:GET(0,0)-(23,23),DO%:GOSUB 140:GET(0,0)-(23,23),BO%:M=1:GOSUB 140:GET(0,0)-(23
,15),JAM%:LINE(0,0)-(23,23),1,BF:LINE(0,0)-(23,23),2:LINE-(23,0),2:LINE-(0,0),2
60 PAINT(22,2),2,2:PUT(2,9),KANJI(78):PUT(14,2),KANJI(83):GET(0,0)-(23,23),SN%:C
LS 2:CIRCLE(12,12),11,2,,,F,2:FOR A=8 TO 9:CIRCLE(12,12),A,7,1.74,2.96:CIRCLE(1
2,12),A,7,3.31,3.56:NEXT:GET(0,0)-(23,23),TB%:CLS 2:LINE(-1,-1)-(24,24),6,B
70 PAINT(2,2),2,6:FOR Y=6 TO 18 STEP 6:LINE(0,Y)-(24,Y),6:NEXT:FOR A=1 TO 6:READ
 X,Y:LINE(X,Y)-(X,Y+6),6:NEXT:GET(0,0)-(23,23),KA%:CLS 2
80 CLS 2:LINE(0,10)-(23,23),1,BF:CIRCLE(12,8),11,2,,,1/4,F:CIRCLE(12,20),12,2,3.
14,0,1/4:LINE(-1,-1)-(24,24),2,B:PAINT(0,22),0,2:PAINT(23,22),0,2:FOR A=0 TO 2
90 READ X:PUT(1+A*7,14),KANJI(X):NEXT:FOR A=3 TO 4:GET(0,0)-(23,23),AT%(111,A):N
EXT:CLS 2:LINE(2,0)-(21,23),7,BF:PSET(2,0),0:PSET(21,0),0:PSET(2,23),0:PSET(21,2
3),0:LINE(5,0)-(8,23),2,BF:PUT(11,4),KANJI(67):GET(0,0)-(23,23),AT%(111,1)
100 CLS 2:LINE(0,6)-(23,23),4,BF:LINE(0,13)-(23,17),6,BF:LINE(10,6)-(14,23),6,BF
:GET(0,0)-(23,23),AT%(111,2):CLS 2:LINE(7,7)-(15,23),7,BF:CIRCLE(12,6),7,2,0,3.1
4,3,F:CIRCLE(12,6),2,6,0,3.14,6,F:GET(0,0)-(23,23),AT%(111,0):CLS 2
110 CIRCLE(12,9),7,6:CIRCLE(8,16),7,6:CIRCLE(16,16),7,6:GET(0,0)-(23,23),BE%:CLS
 2:LINE(10,6)-(14,10),1,BF:CIRCLE(7,8),2,6,,,F:CIRCLE(12,3),2,6,,,F:CIRCLE(12,
13),2,6,,,F:CIRCLE(17,8),2,6,,,F:GET(0,0)-(23,23),BA%:X=0:Y=0:CLS 2
120 LINE(0,0)-(24,4),1,BF:LINE(0,5)-(24,9),2,BF:A=0:GOSUB 130:LINE(0,0)-(23,9),3
,BF:PUT(0,0),FL%(48,0):GOSUB 130:LINE(0,0)-(23,9),5,BF,TILE$:GOSUB 130:GOTO 150
130 GET(0,0)-(23,9),FL%(48,A):A=A+1:RETURN
140 FOR A=0 TO 111-(M*36):READ A$:A%(A)=VAL("&h"+A$):NEXT:PUT(0,0),A%,PSET:RETUR
N
150 ' \\\\\\\\\\\\\\\          タイトル ヒ゛ョウシャ          ///////////////
160 CLS 3:LINE(0,0)-(639,199),2,BF:PAINT(100,300),1,2:RESTORE 1630:FOR Y=2 TO 7:
READ A$:LOCATE 5,Y:PRINT A$:NEXT:SCREEN 3,0:WINDOW(0,0)-(639,399):VIEW(120,210)-
(520,390):D=-3
170 FOR A=0 TO 200:LINE(A,A)-(639-A,399-A),0,B:NEXT:FOR A=0 TO 200:PSET(RND*640,
RND*400),7:NEXT:R=R+15:R=R MOD 360:CIRCLE(400,130),R,6,,,,F
180 IF R>59 AND R<120 THEN LINE(430-R,120)-(370+R,110),0,BF ELSE IF R=120 THEN L
OCATE 40,16:COLOR 0:PRINT W$
190 FOR A=0 TO 1000:I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 230 ELSE C=C+1:C=C MOD 8:COLOR@(58,
3)-(71,3),C:IF A/100=INT(A/100) THEN GOSUB 210
200 NEXT :GOTO 170
210 RESTORE 220:D=D*-1:FOR B=1 TO 8:READ X,Y:PSET(X,Y),3+D:NEXT:RETURN
220 DATA 240,245,39,239,630,340,449,367,168,145,146,296,418,240,56,199
230 ' \\\\\\\\\\\\\\\          カ゛メン セッテイ          ///////////////
240 SCREEN 3,0:RESTORE 1710:RO=0:IM=10:SC=0:IU=2000
250 CLS 3:HA=0:BO=0:BOX=40:DO1=0:FOR A=0 TO 1:STP(A)=0:NEXT:IP=0:ISN=1:RO=RO+1:B
OM=10:TIM=11010:GOSUB *SC:GOSUB *BOMO:GOSUB *MAN:GOSUB *S.N:GOSUB *RO:GOSUB *TIM
:FOR Y=7 TO 8:FOR X=0 TO 23:GA(X,Y)=0:NEXT:NEXT:IF RO=12 THEN 1040
260 FOR A=0 TO 4:AI(A)=0:NEXT:AI=0:DO=0:E=1:FOR Y=1 TO 6:FOR X=0 TO 23:GA(X,Y)=0
:NEXT:READ B$:X1=0:FOR B=1 TO 3:A$=MID$(B$,B*2-1,2):GOSUB 330:X1=X1+8:NEXT:NEXT:
COLOR 7:LOCATE 65,1:PRINT "TIME = ":FOR Y=1 TO 8:FOR X=0 TO 23:A=0
270 IF GA(X,Y)=1 THEN READ A:IF A=0 THEN A=-1:B=0 ELSE B=1 ELSE B=2
280 PUT(X*24,Y*50-10),FL%(48,B)
290 GA(X,Y)=A:NEXT X,Y:E=2:FOR Y=2 TO 7:READ B$:X1=0:FOR B=1 TO 3:A$=MID$(B$,B*2
-1,2):GOSUB 330:X1=X1+8:NEXT:FOR X=0 TO 23:IF GA(X,Y)=2 THEN LINE(X*24,Y*50-10)-
(X*24+23,Y*50),0,BF
300 NEXT X,Y:READ IX,IY,KX,KY:FOR A=0 TO 4:READ AX(A),AY(A):NEXT:FOR A=0 TO 1:RE
AD BX(A),BY(A):NEXT
310 PUT(IX*24,IY*50-34),IM%(111,0):PUT(AX(0)*24,AY(0)*50-34),AT%(111,0):PUT(AX(1
)*24,AY(1)*50-34),AT%(111,1):PUT(KX*24,KY*50-34),KA%:PUT(AX(2)*24,AY(2)*50-34),A
T%(111,2)
320 FOR A=0 TO 1:PUT(AX(3+A)*24,AY(3+A)*50-34),AT%(111,4):PUT(BX(A)*24,BY(A)*50-,
34),TB%:NEXT:FOR Y=2 TO 8:PUT(0,Y*50-34),SN%:NEXT:GOTO 350
330 AA=VAL("&h"+A$):FOR X=X1 TO X1+7:AA=AA*2:IF AA>255 THEN AA=AA-256:GA(X,Y)=E
340 NEXT :RETURN
350 ' \\\\\\\\\\\\\\\          メイン I'm イト゛ウ          ///////////////
360 SC1=SC:GOSUB 370:GOSUB *TEKI:IF SC=SC1 THEN 360 ELSE GOSUB *SC:GOTO 360
370 I1=INP(&HE0):I2=INP(&HE5):I3=INP(&HE1):I4=INP(&HE2):GOSUB *TIM
380 IF I4=&HF7 AND GA(IX,IY)<>2 THEN GOSUB *JUMP:GOTO 420
390 IF I3=&HFE AND BO=0 AND BOM>0 THEN BOM=BOM-1:BOX=IX:BOY=IY:BO=1:GOSUB *BON
400 IX1=IX:IX=IX+(I1=&HEF AND IX>0)-(I1=&HBF AND IX<23):IF IX1<>IX THEN SWAP IX,
IX1:GOSUB *PU1:SWAP IX,IX1 ELSE 420
410 BEEP 1:IP=(IX-IX1)*.5+.5:GOSUB *PU1:BEEP 0
420 IF I2=&HFE AND IY>1 AND GA(IX,IY-1)=2 AND GA(IX,IY-2)=ISN*-1 THEN UD=-1:GOSU
B *UD:DNT=1
430 IF I2=&HFB AND HAN=0 THEN GOSUB *THA ELSE HAN=0
440 IF IX=0 AND I2=&HFE THEN FOR B=1 TO 10:BEEP 1:FOR A=1 TO 2:NEXT:BEEP 0:NEXT:
ISN=ISN*-1:GOSUB *S.N
450 IF SC>IU THEN FOR A=1 TO 40:GOSUB *PU1:NEXT:IU=IU+30000!:IM=IM+1:GOSUB *MAN
460 GOSUB *DHA:IF UD<>-1 AND GA(IX,IY)=2 THEN UD=1:GOSUB *UD ELSE UD=0
470 RETURN
480 ' \\\\\\\\\\\\\\\          サフ゛ I'm ルーチン          ///////////////
490 *UD:GOSUB *PU1:FOR IY1=IY*50-34 TO IY*50-34+50*UD STEP 5*UD:BEEP 1:GOSUB *PU
2:GOSUB *PU2:BEEP 0:NEXT:IY=IY+UD:GOSUB *PU1:RETURN
500 *JUMP:JCH=0:I1=INP(&HE0):IX1=IX+(I1=&HBF AND IX<23)-(I1=&HEF AND IX>0):JX=IX
-IX1:IF JX=0 THEN GOSUB *PU1:FOR A=1 TO 10:PUT(IX*24,IY*50-49),JAM%:BEEP 1:FOR B
=1 TO 20:NEXT:BEEP 0:PUT(IX*24,IY*50-49),JAM%:NEXT:IX3=IX:GOTO 530
510 GOSUB *PU1::FOR IX2=IX*24 TO IX*24+71*(JX) STEP 4*INT(JX):BEEP 1:IF IX2>=0 A
ND IX2<553 THEN PUT(IX2,IY*50-49),JAM%:PUT(IX2,IY*50-49),JAM%:BEEP 0 ELSE JCH=1:
IX4=23*(SGN(IX-12)*.5+.5)
520 NEXT:IX3=IX+3*(IX-IX1):IF JCH=1 THEN IX3=IX4:BEEP 0
530 IX=IX3:GOSUB *PU1:IX1=IX:RETURN
540 *THA:FOR A1=0 TO 4:IF IX=AX(A1) AND IY=AY(A1) AND HA=0 THEN 550 ELSE NEXT:GO
TO 560
550 AX(A1)=100:HA=1:AN=A1:BEEP 1:FOR A=0 TO 220:NEXT:BEEP 0:PUT(IX*24,IY*50-34),
AT%(111,A1):SC=SC+50:GOSUB *PU1:PUT(IX*24,IY*50-30),JAM%:FOR A=1 TO 100:NEXT:PUT
(IX*24,IY*50-30),JAM%:GOSUB *PU1
560 RETURN
570 *DHA:IF HA=1 AND KX=IX AND KY=IY THEN  AI(AN)=1:AI=AI+1:SC=SC+10:BEEP 1:FOR
A=1 TO 200:NEXT :BEEP 0:HA=0
580 IF AI(0)+AI(3)+AI(4)=3 AND KX=IX AND KY=IY AND DO1=0 THEN BEEP 1:FOR A=1 TO
30:NEXT:BEEP 0:GOSUB *BM
590 IF AI=5 AND DO=1 AND IX=KX AND IY=KY THEN 1070
600 RETURN
610 *PU1:PUT(IX*24,IY*50-34),IM%(111,IP):RETURN
620 *PU2:PUT(IX*24,IY1),IM%(111,IP):RETURN
630 *PU3:PUT(BX(TZ)*24,BY(TZ)*50-34),TB%:RETURN
640 *BON:GOSUB *BOMP:BEEP 1:FOR A=0 TO 173:NEXT:BEEP 0:PUT(IX*24,IY*50-34),BA%:R
ETURN
650 ' \\\\\\\\\\\\\\\          サフ゛ Ball ルーチン          ///////////////
660 *TEKI:FOR TZ=0 TO 1:IF STP(TZ)<>0 THEN STP(TZ)=STP(TZ)-1:IF STP(TZ)=0 THEN F
OR A=0 TO 7:BEEP 1:FOR B=1 TO 20:NEXT:BEEP 0:GOSUB *PU3:NEXT:PUT(BX(TZ)*24,BY(TZ
)*50-34),BO%:GOTO 730 ELSE 730
670 BY3=BY(TZ):BX5=BX(TZ):BY5=BY(TZ):BY1=SGN(IY-BY3):BY2=FIX(BY1*.5-.5):IF GA(BX
(TZ),BY3+BY2)=2 THEN GOSUB *D.U
680 BEEP 1:BEEP 0:IF IX=BX(TZ) AND IY<>BY(TZ) THEN ON INT(RND*4) GOTO *BE,*BE
690 R=INT(RND*6):IF R>1 THEN BX(TZ)=BX(TZ)+SGN(IX-BX(TZ))
700 PUT(BX5*24,BY5*50-34),TB%:GOSUB *PU3
710 IF IX=BX(TZ) AND IY=BY(TZ) THEN *IKIL
720 IF BO=0 THEN 730 ELSE IF BX(TZ)=BOX AND BY(TZ)=BOY AND BO=1 THEN PUT(BOX*24,
BOY*50-34),BO%:FOR B=1 TO 5:BEEP 1:FOR B1=1 TO 39:NEXT:BEEP 0:BO=0:NEXT:STP(TZ)=
15:PUT(BOX*24,BOY*50-34),BA%
730 NEXT:RETURN
740 *BE:BY4=BY(TZ)*50-34:STE=SGN(IY-BY(TZ))
750 QA=QA+1:QA=QA MOD 3:ON QA GOSUB 370
760 IF IY*50-34=BY4 AND IX=BX(TZ) THEN 770 ELSE BY4=BY4+STE*25:IF BY4>375 OR BY4
<2 THEN 690 ELSE BEEP 1:PUT(BX(TZ)*24,BY4),BE%:PUT(BX(TZ)*24,BY4),BE%:BEEP 0:GOT
O 750
770 IF HA=1 THEN HA=0:AX(AN)=23:AY(AN)=IY:PUT(AX(AN)*24,IY*50-34),AT%(111,AN):FO
R A=! TO 30:BEEP 1:FOR B=1 TO 5:NEXT:BEEP 0:NEXT:SC=SC-45:GOTO 690 ELSE SC=SC-10
:GOTO 690
780 *D.U:GOSUB *PU3:FOR A=BY3*50-34 TO (BY3+BY1)*50-34 STEP ((BY3+BY1)-BY3)*4:BE
EP 1:PUT(BX(TZ)*24,A),TB%:BEEP 0:PUT(BX(TZ)*24,A),TB%:NEXT
790 BY(TZ)=BY3+BY1:BY5=BY(TZ):GOSUB *PU3:GOSUB 370
800 RETURN
810 ' \\\\\\\\\\\\\\\          サフ゛ カ゛メン ルーチン          ///////////////
820 *BM:HAN=1:DO1=1:GOSUB 370
830 IF IX=KX AND IY=KY THEN DO1=0:RETURN *IKIL ELSE BEEP 1:FOR A=1 TO 22:NEXT A:
BEEP 0:FOR A=1 TO 700:NEXT A:BEEP 1:FOR A=1 TO 22:NEXT A:BEEP 0:PUT(KX*24,KY*50-
34),BO%,PSET:FOR A=1 TO 100 STEP 3:BEEP 1:FOR B=1 TO 150-A:NEXT B:BEEP 0:NEXT A
840 SC=SC+230:PUT(KX*24,KY*50-34),DO%,PSET:DO=1:RETURN
```

★映画館で「ロッキー４」をみていたとき，思わず観客をなぐってしまったのは，私です。（茨城県水戸市・Ｊ.Ｎ.Ｔ. 14才）……【編：「ＥＴ」を見ていたとき，思わず影さんの顔を思いだしてしまったのは私だけだろうか？】

```
850 *IKIL:IM=IM-1:GOSUB *MAN:FOR A=-31 TO 70:BEEP 1:FOR B=1 TO 21+A:NEXT:BEEP 0:
GOSUB *PU1:NEXT:GOSUB *PU1:FOR A=1 TO 3000:NEXT:IX=INT(RND*24):IY=INT(RND*7)+2:G
OSUB *PU1 ·
860 BOM=BOM+3:IF BOM=3 THEN BOM=6 ELSE IF BOM>10 THEN BOM=10
870 GOSUB *BOMO:FOR A=1 TO 10:BEEP 1:FOR B=1 TO 2:NEXT:BEEP 0:NEXT:FOR A=1 TO 10
00:NEXT:FOR A=0 TO 10:BEEP 1:FOR B=1 TO 2:NEXT:BEEP 0:NEXT:GOTO 360
880 *SC:IF SC<0 THEN SC=0
890 COLOR 5:LOCATE 10,0:PRINT "S C O R E   "::COLOR 7:PRINT USING "######":SC:RE
TURN
900 *MAN:COLOR 4:LOCATE 13,1:PRINT "M A G U N E T   M A N = "::COLOR 7:PRINT USI
NG "##";IM:IF IM=0 THEN RETURN 960 ELSE RETURN
910 *BOMO:COLOR 6:LOCATE 40,0:PRINT "B O M  = ":LINE(390,0)-(639,23),0,BF:FOR A=
0 TO BOM-1:PUT(390+18*A,0),BA%:NEXT:RETURN
920 *BOMP:COLOR 6:LOCATE 40,0:PRINT "B O M  = ":PUT(390+18*BOM,0),BA%:RETURN
930 *RO:COLOR 3:LOCATE 46,1:PRINT "R O U N D = "::COLOR 7:PRINT RO:RETURN
940 *S.N:COLOR 5:LOCATE 1,1:PRINT"S/N = "::COLOR 1.5-ISN*.5:PRINT "■":RETURN
950 *TIM:TIM=TIM-10:TC=4.5+2.5*SGN(TIM):LOCATE 71,1:COLOR TC:PRINT USING "#####"
:TIM:RETURN
960 *END.:FOR C=0 TO 2
970 FOR A=1 TO 3:BEEP 1:FOR B=0 TO 30:NEXT:BEEP 0:FOR B=0 TO 110:NEXT B,A:FOR A=
1 TO 3:BEEP 1:FOR B=0 TO 220:NEXT:BEEP 0:FOR B=0 TO 100:NEXT B,A:FOR A=1 TO 3:BE
EP 1:FOR B=0 TO 30:NEXT:BEEP 0:FOR B=0 TO 110:NEXT B,A:FOR A=0 TO 800:NEXT A,C
980 LINE(212,140)-(404,214),2,BF:FOR A=0 TO 32:LINE(216+A,144+A)-(400-A,208-A),1
,B:NEXT:COLOR 7
990 RESTORE 1020:FOR X=0 TO 9:READ A$:FOR A=0 TO 2:PUT(X*10+250+A,158),KANJI(VAL
("&h"+A$)),OR:NEXT:FOR A=0 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:NEXT
1000 FOR X=0 TO 14:READ A$:FOR A=0 TO 2:PUT(X*10+233+A,178),KANJI(VAL("&h"+A$)),
OR:NEXT:BEEP 1:FOR A=0 TO 100:NEXT:BEEP 0:NEXT
1010 FOR A=0 TO 3000:NEXT:GOTO 150
1020 DATA 48,65,6C,70,20,6D,65,20,21,21,42,79,20,54,2E,53,68,69,6E,6F,7A,61
1030 DATA 6B,69
1040 ' ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣    ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ﾙｰﾁﾝ    ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
1050 COLOR 7:RESTORE 1690:FOR C=1 TO 4:READ A$,X,Y,F
1060 LOCATE X,Y:FOR A=1 TO F:PRINT MID$(A$,A,1);:BEEP 1:FOR B=0 TO 20:NEXT:BEEP
0:FOR B=1 TO 300:NEXT B,A:FOR A=0 TO 500:NEXT A,C:COLOR 6:PRINT:LOCATE 30,15:INP
UT "your name (9)=> ",N$:N$="A.C by "+LEFT$(N$,9):COLOR 7:GOTO 150
1070 ' ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣    ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ ﾙｰﾁﾝ    ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
1080 FOR A=0 TO 200:LINE(0+A,0+A)-(639-A,399-A),0,B:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:CLS
1090 COLOR 6:LOCATE 27,1:PRINT "◣◣◣ CLEAR ROUND ";RO;"◢◢◢":COLOR 7
1100 COLOR 5:LOCATE 2,3:PRINT "┌──────────────────┐":PRINT "  |";SPC(18);"|":PRI
NT "  |   MAGONET HOLE   |":PRINT "  |   By T.Shinozaki |":PRINT "  |";SPC(18);"
|":PRINT "  └──────────────────┘":COLOR 7
1110 FOR A=0 TO 2000:NEXT:BEEP 1:FOR A=0 TO 30:NEXT:BEEP 0:PUT(200,64),BA%:LOCAT
E 29,4:PRINT USING "BOM     ·····>     ## × 100 Points >  ####";BOM;BOM*100
1120 FOR A=0 TO 2000:NEXT:BEEP 1:FOR A=1 TO 30:NEXT:BEEP 0:LOCATE 26,6:PRINT USI
NG"TIME BONUS ·····> ##### × 1/2 Points > #####";TIM;TIM/2:FOR A=0 TO 2000:NEXT
1130 BOU=BOM*100+TIM/2:BEEP 1:FOR A=1 TO 30:NEXT:BEEP 0:LOCATE 30,8:PRINT USING
"BONUS POINTS = #####";BOU:FOR A=0 TO 2200:NEXT:LOCATE 30,10:PRINT USING "YOUR S
CORE    = #####";SC:FOR A=1 TO 1000:NEXT
1140 FOR A=0 TO BOU STEP 10*SGN(BOU):BEEP 1:FOR B=1 TO 15:NEXT:BEEP 0:COLOR 6:LO
CATE 45,8:PRINT USING "#####";BOU-A:LOCATE 45,10:PRINT USING "#####";SC+A:IF SC+
A=0 THEN A=BOU:BOU=SC*-1
1150 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(167) THEN LOCATE 4,7:PRINT N$
1160 NEXT:SC=SC+BOU:FOR A=0 TO 2500:NEXT:GOTO 250
1170 '  ﾜﾀｼ ﾉ Data 1
1180 DATA   18,  18,   0,   0,  3C,3C00,   0,   0,FF00,   0,  FF,   0, 100,80FF
1190 DATA FF01,  80,   0,FF03, 3C0,C0FF,   0,1F00,C0FF,FF1F, 1C0,C055,FF03, 300
1200 DATA C0FF,AA02, 2C0,00FF,FF02, 100,4055,FF03, 380,80FF,AA20,6180,80FF,FF61
1210 DATA 5080,  15,FF70,7000,  3F,2A38,7800,  7E,7E78,3C00,  FF,  14,1400,   0
1220 DATA FF1F, A80,  A0,A00A, F00,C0FF,5005, 540,4050,FF07, 2E0,20A0,A002, 320
1230 DATA F0FF,   1, 150,5000,FF01,  F8,2800,   0, 128,B8FF,   0,  10,1000,FF01
1240 DATA   90,3800,   0,  38,2800,   0, 138,B8FF,   0,   0,   0,FF00,   0,   0
1250 DATA    0,   0,  7E,FE00,   0,  FE,   0, 100,  FE,FE01,   0,   0,   0,   0
1260 '  ﾜﾀｼ ﾉ Data 2
1270 DATA   18,  18,   0,   0,  3C,3C00,   0,   0,FF00,   0,  FF,   0, 100,80FF
1280 DATA FF01,  80,   0,FF03,03C0,C0FF,   0, 300,F8FF,FF03, 3F8,80EA,3F00,  C0
1290 DATA C03F,D503,  40,407F,7F00, 340,80AA,FF00,  C0,C0FF,5501, 142,C6FF,FF01
1300 DATA   C6, CAA,FF00,  86, 6FE,1500,  1A, E3F,3F00,   E,BC7F,   0,  10,1000
1310 DATA 7F00,  F8,A802, 200,  A8,F0FF, 500,  50,5005,FF01, 1E0,A002, 201, 3A0
1320 DATA C0FF,   2, 200,   0,FF07, 5C0,   0,   5, F00,C0FF,   2, 200,   0,FF04
1330 DATA  EC0,   0,   E, A00,   0,   E, E00,C0FF,   0,   0,   0,7F00,  80,   0
1340 DATA    0,   0,  3F,3F00,  80,803F,   0,   0,C03F,3F00,  C0,   0,   0,   0
1350 '  ﾄﾞｱ ﾉ Data
1360 DATA   18,  18,7777,  77,   0,8888,DD88,DDDD,   0,2200,2222,5595,  57,   0
1370 DATA 5555,E854, A00,   0,2800, 900,  50, 217,2000,5590,E814, 900,   0,2800
1380 DATA  AAA,  90,  17,   0,  50,E814, A00,ED03,29A0,89ED,  50, 117,  85,8591
1390 DATA E814, 900,E201,2900, AE2,  90, 317,20CD,8551,E841, A00,ED01,2980,89ED
1400 DATA   50,  17,   0,  90,E814, 900,7F02,28E0,CA77,  90,  17,  21,2150,E814
1410 DATA  A00,2100,2800, 921,  50, 217,2069,2190,E814, 900,7100,2800, A71,  90
1420 DATA   17,   0,  50,E814, A00,4902,2820, 900,5555,  57,   0,5595,EA54,A9AA
1430 DATA    0,2A00,AAAA,BBBB,  BB,   0,4444,EE44,EEEE,   0,1100,1111,   0,   0
1440 '  ﾊﾞｸﾊﾂ ﾉ Data
1450 DATA   18,  18,   0,8100,430C, C81,  43,   0, C63,6366,660C,   0,3F00,7E9C
1460 DATA 9C3E,  7E,   0,DE9F,92FC,D4DA,   0,FB00,7EFF,77E9,   6,   0,FF7F,57FF
1470 DATA E104,   0,3F00,EE7E,5A3D,3ED5,8E3B,FF7F,01EE,6044,7F3F,E1DE,73C6,80C0
1480 DATA 3F21,FEFF,9266,  23, 100,FF3F,61FE, 292,  40,3F00,FEFF,92E6,8052,   0
1490 DATA 7F3F,E1FE,73C6,  C0,3E01,DE3B,FF7F, 1FF,21C4,   0,7D00,FFFF,FB7D,  FD
1500 DATA    0,FDFF,B6EF,2BED,   0,FF00,FEFF,9E97,  BA,   0,77FF,E67F,6B73,   0
1510 DATA 3F00,FEFF,8836,  62,   0,FF7F,6BFE,9A77,   0,7700,B6AC,A455,  96,   0
1520 DATA 8E63,6372,728E,   0,C300,320E, EC3,  32,   0, 201, 121,2102,   0,   0
1530 '  ｼﾞｬﾝﾌﾟ ﾉ Data
1540 DATA   18,  10,   0,   0,  3c,3c00,   0,   0,ff00,   0,  ff,   0, 100,80eb
1550 DATA ff01,  80,   0,9501, 180,80ff,5511,3104,8cff,ff31,288c,988a,db31,318c
1560 DATA 8cdb,551c,1438,10ff,ff14,1e10,7822,7e0a, a28,2866,e70f, 4f0,5018,   4
1570 DATA  750,e0ff,   2, 220,2000,ff03,  c0,4000,   0, 140,80ff,   0,   0,   0
1580 DATA    0,   0,   0,ff01,  80,   0,   0, 300,c0e7,   0,   0,   0,c307, fe0
1590 DATA f081,810f,  f0,   0,   0,   0
1600 '  ｶﾍﾞ ﾉ Data
1610 DATA 12,0,6,6,18,6,12,12,6,18,18,18   ,322,335,333
1620 ' ﾀｲﾄﾙ Data
1630 DATA ███ MAGNET (graphic characters)
1640 DATA                                         [ HELP ME !! ]
1650 DATA
1660 DATA                                         HOLE
1670 DATA
1680 DATA
1690 DATA Thank you very much.,32,4,20,"I'm T.Shinozaki.",35,6,16,You clear this
 game.,32,9,20,You are champion.,37,11,17
1700 ' ｶﾞﾒﾝ Data * 11 ﾒﾝ
1710 DATA 040220,001000,040000,000008,000040,004000,1,0,1,0,1,0,0,1
1720 DATA 040220,001020,040000,000008,000040,004040
1730 DATA 12,03,02,02,21,05,05,07,13,04,04,04,03,03,11,06,12,05
1740 DATA 004100,008080,010040,008080,004100,002200,0,1,1,0,0,1,1,0,0,1,1,0
1750 DATA 084108,088088,090048,088088,084108,082208
1760 DATA 12,07,12,08,12,03,12,02,12,05,01,04,23,04,01,06,23,06
1770 DATA 000002,1000A0,249000,492200,104014,040800,1,0,0,1,1,1,1,1,1,1,0,0,1,0
1780 DATA 1,1,1,0,0,000002,1800A0,249000,6DB600,10401C,04080C
1790 DATA 12,03,17,03,06,04,03,02,03,08,08,07,22,06,13,05,16,08
1800 DATA 200001,400002,200001,400002,200001,400008,1,0,0,0,1,1,0,1,1,1,0,0
1810 DATA 26DB6D,4FFFEE,26DB6D,4FFFFE,2FFFF5,46DB6D
1820 DATA 04,08,19,03,07,04,09,05,10,07,07,07,15,06,01,02,23,03
1830 DATA 040010,201008,000410,008008,080810,408088,1,1,1,0,0,1,1,0,0,1,1,1,0,0
1840 DATA 0,0,1C0010,301008,100410,008008,080810,408088
1850 DATA 15,07,03,02,04,05,05,08,22,02,01,04,01,06,05,03,22,08
1860 DATA 05A000,024000,018000,0A2200,240800,012080,1,0,1,0,0,1,1,0,1,0,0,0,1,0
1870 DATA 1,1,1,1,25A0A4,22414A,2180A4,0B3E94,14DB4A,19A19B
1880 DATA 10,06,11,05,07,08,01,02,23,02,23,03,23,04,05,05,16,07
1890 DATA 040002,002820,020200,010080,100408,02AA80,1,1,0,0,0,1,0,1,0,0,1,1,1,0
1900 DATA 1,0,1,0,06D286,203820,360200,030080,100408,22AA88
1910 DATA 08,03,04,04,04,08,21,05,17,02,02,05,22,07,02,07,19,04
1920 DATA 024000,209000,024000,208200,024004,209480,0,0,1,1,1,0,0,1,1,1,0,0,0,1
1930 DATA 1,1,0,1,024948,2099CC,0240E6,208200,024944,209CE0
1940 DATA 01,08,23,07,23,04,22,03,04,04,01,02,23,02,07,06,21,08
1950 DATA 00000C,010100,002002,001080,000009,000004,1,0,0,0,1,1,0,1,0,0,1
1960 DATA 3E960C,7F0300,142002,2A1080,000009,34B494
1970 DATA 15,02,04,03,09,07,21,08,14,05,07,08,20,04,03,08,01,02
1980 DATA 200000,000008,004020,010002,005280,020000,0,0,0,1,1,0,0,0,1,1,1
1990 DATA 25B4A5,0B0C18,206960,312D0A,105294,033320
2000 DATA 13,08,22,02,22,08,19,05,04,07,03,04,06,06,02,08,19,08
2010 DATA 040000,000042,040000,080000,002040,048100,1,1,0,0,1,0,0,0,0,0
2020 DATA 0694A4,0064C2,060008,0D1F01,296E7F,259F3F
2030 DATA 12,05,13,05,19,02,18,04,04,03,02,07,21,07,01,04,16,05
```


★すごい㊙を発見!!ハイドライドで，H，I，D，L，I，D，Eをいっぺんに押すと，フェアリーが全部そろう。
（千葉県印旛郡・永田龍久14才）……【影：すごい!!だけどⒾとⒹのキーが２個ついたパソコンでないとだめだ。】

S1用(※ディスクBASIC不可)

THE KNIGHT OF THE LIGHT

ザ ナイト オブ ザ ライト



★渾川　正之

◆STORY◆

時は中世，ところはヨーロッパのとある国。ある日，平和だったこの国に異変が起きた。

この国の城の警備を命じられていた騎士たちが，この国の国王に対し，反逆をくわだてたのだ。それにより，国王はもとよりその家族など，王の血すじの者はすべて殺されてしまい，事実上この反乱のリーダー格にいた「騎士王」とよばれる騎士が国王の座を獲得していた。

しかし，ここにこの残虐（ざんぎゃく）な行為に耐えかねている1人の若者がいた。その若者は神からさずかったという「光のヨロイ」なるものを身にまとい，この国の平和をとりもどそうとばかりに，今まさにその城に足をふみいれんとしていた。そして，その若者こそ君なのだ。

◆ゲームの説明◆

8246で自分を操り，スペース・キーでATTACKとDEFENDをうまく使って，迷路内のどこかにいる「KING　KNIGHT」を倒せばそれでこのゲームは終わりです。実に簡単ではありませんか!

しかし，そうはイカのとんかちで，はじめの自分は，かなり弱くて，2回くらい戦かうとあっさり死んでしまいます。

なので，ところどころにあるSHOPで，自分のLIFEや各種の値をあげてください。そのときに必要なお金は迷路内に落ちているコインを拾ったり，敵をやっつけたりしたときにたまることになっています。

それから，迷路内にときどき見られる洞窟の中にも敵がいて，これを倒すと，自分のLIFEのレベルが一つあがることになっています。

しかし，やぶから棒に入っても，そこにいる敵がむちゃくちゃ強かったりすると死んでしまうので，自分のレベルにあった敵のいる洞窟を選んで入りましょう（洞窟は一度入るとでられないのだ)。

ちなみにこのゲームのこつは，とにかく敵と戦わないようにして，コインを拾いまくりましょう。そうすれば，きっとこのゲームを制覇できるでしょう？

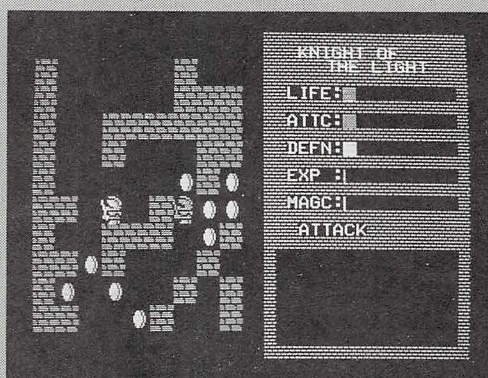
◆各種グラフの説明◆

ハイドライドなどと似ているので，だいたいわかると思います。簡単に書きます。

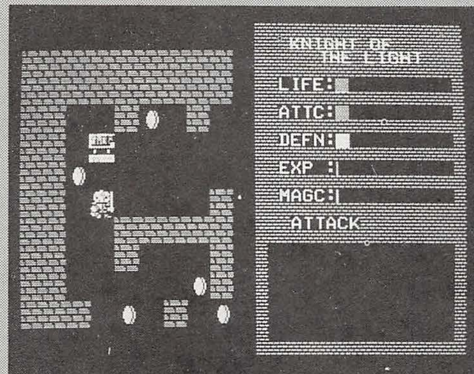
LIFE－自分の生命力。これがなくなると死ぬ
ATTC－攻撃力
DEFN－防御力



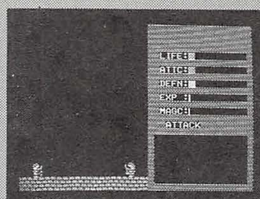
▶《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート!



▲《写真2》この迷路内のどこにKING　KNIGHTがいるのだろう



▼《写真3》まずは，SHOPでLIFEなどの値をあげよう



◀《写真4》ここは洞窟の中だ!ここでの敵は要注意!

★今まで，一度もハガキをだしたことがありませんでした。ごめんなさーい。編集部の人たちはだしてもらったほうがいいのですか？(三重県度会郡・石井　陽15才)……【編：影さんをハガキの山にうずめましょうキャンペーン。】

ＥＸＰ－経験値
ＭＡＧＣ－この値によって，火の玉，かなしばり，生命力回復などの魔法が使えるようになります。使うときはそれぞれ[PF]の１，２，３を押してください。

◆プログラムの説明◆

ＳＨＯＰや洞窟などの特殊ステージを作ったおかげで，だいぶリストが長くなってしまいました。

フローチャートを書かずに，プログラミングしたせいで，サブ・ルーチンが多くなったけど，それなりにまとま

THE KNIGHT OF THE LIGHTのプログラム・リスト

```
10 '
20 '    --------- ROLE PLAYING GAME THE KNIGHT OF THE LIGHT ---------
30 '       ( PROGRAMED BY MASAYUKI N.  (C) 1986  BY ORESAMA SOFT )
40 '
50 SCREEN 0,1:COLOR7,0,0:WIDTH40:CLS:CLEAR,&HC000:RANDOMIZE 0:PALETTE
60 KEY1,"":KEY2,"":KEY3,"":KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:KEY(3)OFF:ON KEY(1) GOSUB 1650:ON
 KEY(2) GOSUB1730:ON KEY(3) GOSUB 1760
70 GOSUB1920:SYMBOL(10,50),"KNIGHT OF THE LIGHT",2,4,7:COLOR2:LOCATE6,4:PRINT"RE
AL ROLE PLAYING GAME THE":PALETTE3,0
80 SYMBOL(10,47),"■■■■ ■■ ■■ ■■■■",2,4,7,XOR
90 COLOR,,1:LOCATE16,13:PRINT"ab■■ef":LOCATE16,14:PRINT"cd■■gh"
100 COLOR4:H=H+1:IF H)20 THEN H=-H*(H(45):LOCATE8,19:PRINT"PUSH SPACE KEY TO STA
RT!" ELSE LOCATE 8,19:PRINTSPC(25)
110 IF INKEY$()" " THEN 100
120 '********************    CHARACTER MAKE    ****************************
130 POKE&HE57C,215:COLOR,,1:SYMBOL(0,0),"ab":SYMBOL(0,8),"cd"
140 DEFINT A,C,T:WINDOW(0,0)-(319,199)
150 DIM CL(64),C1(64),C2(64),C3(64),C4(64),T1(64),T2(64),T3(64),T4(64),CR(800)
160 CH=200:FOR I=0 TO 2:SYMBOL(0,0),CHR$(129+I):GET@(0,0)-(7,7),CL:FOR L=1 TO 7:
PUT@(0,0),CL,,L:IMAGE(0,0),CH:CH=CH+1:NEXTL,I
170 IF PEEK(&HC000)=8 GOTO 200
180 CLS:COLOR7:FOR I=33 TO 90:FOR L=0 TO 1:SYMBOL(L,0),CHR$(I),,,OR:NEXT:IMAGE(
0,0),I:CLS:NEXT:CLS:COLOR,,1:LOCATE12,10:PRINT"WAIT A MOMENT"
190 FOR I=&HC000 TO &HDFFF:POKE 1,8:NEXT:FOR L=10 TO 54:FOR I=10 TO 110:POKE&HCO
00+I+128*L,INT(RND*7):NEXTI,L:FOR I=1 TO 50:POKE&HC000+RND*99+10+(RND*43+10)*128
,INT(RND*3)+11:NEXT
200 A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):FOR I=0 TO 3:A$(I)="  "+A$+"  ":NEXT:A$(7)="uv
"+A$+"wx":A$(6)="■■"+A$+"■■":A$(9)="qr"+A$+"st":FOR I=4 TO 5:A$(I)="||"+A$+"||":
NEXT:A$(8)=A$(4)
210 COLOR,,1:SYMBOL(0,0),"abefijmn":SYMBOL(0,8),"cdghklop"
220 GET(0,16)-(15,31),CL:GET(0,0)-(15,15),C1:GET(16,0)-(31,15),C2:GET(32,0)-(47,
15),C3:GET(48,0)-(63,15),C4
230 LINE(0,0)-(640,200),AND,1,BF:GET(0,0)-(15,15),T1:GET(16,0)-(31,15),T2:GET(32
,0)-(47,15),T3:GET(48,0)-(63,15),T4:CLS
240 SCREEN ,0:LINE(0,0)-(175,199),,3,BF:LINE(16,16)-(159,175),,0,BF:SYMBOL(200,8
),"KNIGHT OF":SYMBOL(220,16),"THE LIGHT":SCREEN ,1
250 POKE&HFE24,1
260 '************************** WRITE & SHOKI ******************************
270 X=8:Y=12:H=1:MX=10:MY=0:TX=2:TY=2:HH=0:LLE=8:LL=8:AT=8:ATE=8:DEE=8:DE=8:ST=0
:MGE=0:MG=0:GOSUB820:DETA=0:GLD=0
280 FOR I=0 TO 23:LOCATE 22,I:PRINTSTRING$(18,137);:NEXT
290 LOCATE 24,4:PRINT"LIFE:          ":LOCATE24,6:PRINT"ATTC:          "
300 LOCATE 24,8:PRINT"DEFN:          ":LOCATE24,10:PRINT"EXP :          "
310 LOCATE 24,12:PRINT"MAGC:          "
320 FOR I=16 TO 22:LOCATE23,I:PRINTSPC(16);:NEXT:RESTORE1230:FOR I=1 TO 9:READ D
OX(I),DOY(I):POKE&HC000+DOX(I)+DOY(I)*128,7:NEXT
330 RESTORE1220:FOR I=1 TO 5:READ NA$(I),TC(I),TL(I),TA(I),TD(I):NEXT:GOSUB970
340 LOCATE 25,14:PRINT"ATTACK":RESTORE1240:FOR I=1 TO 3:READ SHX,SHY:POKE &HC000
+SHX+SHY*128,9:NEXT
350 EX=-4:EY=4:FOR J=1 TO 10:MY=MY+1:GOSUB 750:NEXT:HH=0
360 PLAY"MFT128V10MLL8O4R2EFGGB+.B16G2D.E16FGABB+2B+","T128V10MLL8R2O3R2.B+.B16G
4.CGFEDC2C","T128V10MSV15L8O3R2CR8CR8CR8CR8CR8CR8CR8CR8L16CCCCC8":PLAY"MB"
370 '******************************  MAIN  ********************************
380 A$=INKEY$:DX=TX:DY=TY:HX=0:HY=0
390 IF A$=" " THEN DETA=DETA XOR 1:IF DETA=1 THEN LOCATE25,14:PRINT"DEFEND" ELSE
 LOCATE 25,14:PRINT"ATTACK"
400 IF A$="4" THEN HX=-2:H=4:EX=-3:EY=-6
410 IF A$="6" THEN HX=2:H=3:EX=5:EY=-6
420 IF A$="8" THEN HY=-2:H=2:EX=-4:EY=-5
430 IF A$="2" THEN HY=2:H=1:EX=-4:EY=4
440 IF SCREEN(X,Y)=132 THEN GLD=GLD+1:PLAY"T255V15MLO6B16G16":LOCATE8,12:PRINT"
 ":LOCATE8,13:PRINT"  "
450 IF SCREEN(X+HX,Y+HY)=113 THEN HX=0:HY=0:GOSUB 1000
460 IF SCREEN(X,Y)=117 THEN HX=0:HY=0:GOSUB 1400
470 IF SCREEN(X+HX,Y+HY)=136 THEN HX=0:HY=0 ELSE IF X+HX=TX AND Y+HY=TY AND HH()
0 THEN HX=0:HY=0:GOSUB 920
480 IF HX=-2 THEN MX=MX-1:GOSUB 690
490 IF HX=2 THEN MX=MX+1:GOSUB 710
500 IF HY=-2 THEN MY=MY-1:GOSUB 730
510 IF HY=2 THEN MY=MY+1:GOSUB 750
520 GX=64:GY=96:ON H GOSUB 530,540,550,560:GOTO580
530 PUT(GX,GY),C1:RETURN
540 PUT(GX,GY),C2:RETURN
550 PUT(GX,GY),C3:RETURN
560 PUT(GX,GY),C4:RETURN
570 ' ************************** TEKI (TIGYOU) ******************************
580 IF HH=0 THEN 380 ELSE BX=TX:BY=TY:TX=TX+SGN(X-TX)*2:IF SCREEN(TX,TY))96 OR S
TO=1 THEN TX=BX
590 TY=TY+SGN(Y-TY)*2:IF SCREEN(TX,TY))96 OR BX()TX OR STO=1 THEN TY=BY
600 IF TX(2 OR TX)18 OR TY(2 OR TY)18 THEN PUT(DX*8,DY*8),CL:HH=0:GOTO380
610 IF TX=X AND TY=Y THEN TX=BX:TY=BY:GOSUB 920
620 PUT(DX*8,DY*8),CL:IF BX()TX OR BY()TY THEN H1=-(TY)BY)-(TY(BY)*2-(TX)BX)*3-(
TX(BX)*4
630 ON H1 GOSUB 640,650,660,670:GOTO380
640 PUT@(TX*8,TY*8),T1,,TC(HH):RETURN
650 PUT@(TX*8,TY*8),T2,,TC(HH):RETURN
660 PUT@(TX*8,TY*8),T3,,TC(HH):RETURN
670 PUT@(TX*8,TY*8),T4,,TC(HH):RETURN
680 '*************************** SCROLL SUB *********************************
690 FOR I=0 TO 22 STEP 2:LOCATE0,I:GOSUB 770:EY=EY+1
700 NEXT:GET@C(0,0)-(19,23),CR:PUT@C(2,0),CR:TX=TX+2:RETURN
710 FOR I=0 TO 22 STEP 2:LOCATE20,I:GOSUB 770:EY=EY+1
720 NEXT:GET@C(2,0)-(21,23),CR:PUT@C(0,0),CR:TX=TX-2:RETURN
730 FOR I=0 TO 20 STEP 2:LOCATEI,0:GOSUB 770:EX=EX+1
740 NEXT:GET@C(0,0)-(21,21),CR:PUT@C(0,2),CR:TY=TY+2:RETURN
750 FOR I=0 TO 20 STEP 2:LOCATEI,22:GOSUB 770:EX=EX+1
760 NEXT:GET@C(0,2)-(21,23),CR:PUT@C(0,0),CR:TY=TY-2:RETURN
770 A=PEEK(&HC000+MX+EX+128*(MY+EY)):IF A)10 THEN 790
780 PRINTA$(A):RETURN
790 IF HH=0 THEN HH=A-10:STO=0:GOSUB970:TX=X+EX*2:TY=Y+EY*2:DX=TX:DY=TY:IF EY=-6
 THEN TX=TX-SGN(EX)*4 ELSE TY=TY-SGN(EY)*4
800 RETURN
810 '*************************** GRAPH SUB **********************************
820 IF LL)LLE THEN LL=LLE ELSE IF AT)ATE THEN AT=ATE ELSE IF DE)DEE THEN DE=DEE
ELSE IF ST)80 THEN ST=80 ELSE IF MG)MGE THEN MG=MGE
830 IF LLE)80 THEN LLE=80 ELSE IF ATE)80 THEN ATE=80 ELSE IF DEE)80 THEN DEE=80
ELSE IF MGE)80 THEN MGE=80
840 IF MG)7 THEN KEY(1)ON:IF MG)39 THEN KEY(2)ON:IF MG)70 THEN KEY(3)ON
850 LINE(232,96)-(232+MGE,103),,2,BF:LINE(232,96)-(232+MG,103),,7,BF
860 LINE(232,48)-(232+ATE,55),,2,BF:LINE(232,48)-(232+AT,55),,1,BF
870 LINE(232,64)-(232+DEE,71),,2,BF:LINE(232,64)-(232+DE,71),,5,BF
880 LINE(232,80)-(232+ST,87),,6,BF
890 LINE(232,32)-(232+LLE,39),,2,BF:LINE(232,32)-(232+LL,39),,4,BF
900 RETURN
910 '*************************** ATTACK SUB *********************************
920 IF HH=0 THEN RETURN ELSE IF RND).5-ST/200 THEN PLAY"T255L32O7CG":TL=INT(TL-(
(AT-(DETA=0)*AT)/TD/8)) ELSE PLAY"T255L32O3ED+":LL=INT(LL-TA/(DE+DETA*DE*5))
930 IF LL(1 THEN RETURN 1320 ELSE IF TL(1 THEN TL=0:PUT(TX*8,TY*8),CL:IF HH=5 TH
EN 1780 ELSE 980
940 LOCATE 24,17:PRINTNA$(HH)"    ":LOCATE23,19:PRINT"LIFE:";TL:LOCATE23,20:PRINT
"ATTC:";TA:LOCATE23,21:PRINT"DEFN:";TD
950 LINE(232,32)-(232+LLE,39),,2,BF:LINE(232,32)-(232+LL,39),,4,BF
960 RETURN
970 TL=TL(HH):TA=TA(HH):TD=TD(HH):RETURN
980 FOR I=16 TO 21:LOCATE23,I:PRINTSPC(16);:NEXT:ST=ST+HH:GLD=GLD+HH*10:HH=0:GOT
O820
990 '***************************** SHOP SUB *********************************
1000 LOCATE 24,16:PRINT" ﾈ ﾌ ﾉ ﾎ ﾍ"
1010 LOCATE 24,17:PRINT" 5 10 20 40 80"
1020 LOCATE 24,18:PRINT" ﾏ ﾓ ﾐ ﾕ ﾔ"
1030 LOCATE 24,19:PRINT" 3  8 15 25 50"
1040 LOCATE 24,20:PRINT" ﾖ ﾙ ﾚ ﾛ ﾜ"
1050 LOCATE 24,21:PRINT" 2  6 10 30 60"
1060 LOCATE 24,22:PRINT"MONEY $";INT(GLD/10)
1070 SX=24:SY=16
1080 QX=SX:QY=SY:A$=INKEY$:IF A$="4" THEN SX=SX-3
1090 IF A$="6" THEN SX=SX+3
1100 IF A$="8" THEN SY=SY-2
1110 IF A$="2" THEN SY=SY+2
1120 IF SX(24 OR SX)36 OR SY(16 OR SY)20 THEN SX=QX:SY=QY
1130 PUT(QX*8,QY*8),CL:PUT(SX*8,SY*8),C1
1140 IF A$=" " THEN GH=VAL(CHR$(SCREEN(SX,SY+1)))*10+VAL(CHR$(SCREEN(SX+1,SY+1))
```

S 1

★ファミリーベーシックで　PLAY"T2Y3M1V9O3#G1A1O4C1E1G1E1C1O3A1"。ファミコン版にそっくりだろ。(茨城県真壁町・**風の伝説15才**)……【**影**：チャラララララン。**編**：なるほど。】

っているのでいいんじゃないですか。

全体的に遅いのは，スクロールのせいです。なにしろオールBASICで作ったものなので…。それから，S1にはガベージコレクションがあるので

迷路は変数を使わず＄C000～＄DFFFを仮想スクリーンにして，そこに迷路をPOKEすることにしました。

◆最後に◆

ゲームの説明に書けないことがらやテクニックもいろいろありますが，それらを発見する楽しみができていいんじゃないですか。それではLet's play！

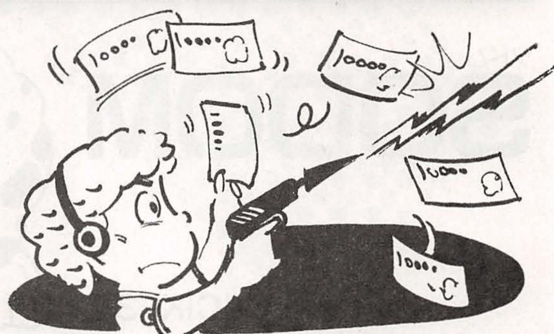
```
) ELSE IF A$=CHR$(13) THEN 1200 ELSE GOTO 1080
1150 PLAY"O4T255L32V15MLCC+DD+EE+FF+GG+ABB+":IF GLD(GH*10 THEN 1080 ELSE GLD=GLD
-GH*10
1160 IF SY=16 THEN ATE=ATE+(SX-24)/3*8+8
1170 IF SY=18 THEN DEE=DEE+(SX-24)/3*8+8
1180 IF SY=20 THEN GG=(SX-24)/3:IF GG=0 THEN LL=LL+8 ELSE IF GG=1 THEN AT=ATE:DE
=DEE ELSE IF GG=2 THEN MGE=MGE+8 ELSE IF GG=3 THEN ST=ST+16 ELSE IF GG=4 THEN MG
E=MGE+50:MG=MGE:ST=ST+32
1190 GOSUB 820:PUT(SX*8,SY*8),CL:GOTO1060
1200 PUT(SX*8,SY*8),CL:FOR I=16 TO 22:LOCATE23,I:PRINTSPC(16);:NEXT:RETURN
1210 '********************** TEKI,CRT AND ENDING DATA **********************
1220 DATA BLUE KNIGHT,1,10,5,5,CRYSTAL KNIGHT,5,20,10,10,RED KNIGHT,2,50,10,5,SI
LVER KNIGHT,7,80,200,500,KING KNIGHT,6,300,300,200
1230 DATA 20,20,100,30,80,40,10,47,110,12,60,40,30,10,90,20,108,32
1240 DATA 85,33,11,11,109,31
1250 DATA 2,"MEMBERS LIST OF THIS GAME",,,R1C1,2,STORY,7,MASAYUKI N.,,,E1R1,2,PR
ODUCE,7,TOMOYUKI TANAKA
1260 DATA 7,HIKARIDENKI,,,G1R1,2,PROGRAM,7,MASAYUKI N.,,,B+1B+1,2
1270 DATA PRESENTED,7,ORESAMA SOFT,2,COPYRIGHT,7,(C)1986 BY ORESAMA SOFT,,,R1G1
1280 DATA 2,EXTRA,7,BLUE KNIGHT,7,RED KNIGHT,7,CRYSTAL KNIGHT,7,SILVER KNIGHT
1290 DATA 7,KING KNIGHT,7,MAGICIAN,,,E1G1,7,AND....,,,B+1B+1,7,KNIGHT OF THE LIGH
T,7,"         IS YOU!",,,R
1300 DATA 128,80,60,62,82,130,130,130,82,62,60,80,128
1310 '***************************** GAME OVER *****************************
1320 PLAY"MFT255V15MLL32OB+BB-AA-AA-GG-GG-FEFEE-DD-C":FOR L=1 TO 1000:NEXT
1330 CLS:COLOR,,1:WIDTH40:LOCATE7,10:PRINT"OH! YOU LOSE SUCH A ENEMY!":COLOR7
1340 SCREEN ,0:CLS3:POKE&HFE23,0:FOR I=1 TO 3:FORL=0TO4:SYMBOL(50+L,100-I*4),"GA
ME OVER",3,I,I-(I=3),OR:NEXTL,I
1350 SCREEN ,1:CLS3:POKE&HFE23,0:FOR I=1 TO 3:FORL=0TO4:SYMBOL(50+L,100-I*4-2),"
GAME OVER",3,-I,I-(I=3),OR:NEXTL,I
1360 CLS2:FOR I=1 TO 5:PALETTEI,10:NEXT
1370 FOR J=1 TO 8:RESTORE1300:FOR I=1 TO 13:FOR L=1 TO 4:PALETTEL,10+(I)3 AND I(
11):NEXT:READ A:POKE&HFE23,A:NEXT:NEXT
1380 FOR L=1 TO 2000:NEXT:RUN
1390 '**************************** DOUKUTU SUB ****************************
1400 GET@C(0,0)-(21,23),CR:FOR I=0 TO 23:LOCATE 0,I:PRINTSPC(22);:NEXT
1410 FOR I=22 TO 23:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(22,136);:NEXT:HH=1:FOR I=1 TO 9
1420 IF DOX(I)=MX AND DOY(I)=MY THEN HH=I:IF HH)5 THEN HH=10:TL=30:TA=5:TD=5 ELS
E GOSUB 970
1430 NEXT:TX=18:TY=20:POKE&HFE24,0:SCREEN ,1
1440 PUX=X:PUY=Y:X=2:Y=20:CLS3:GOSUB 820:FRX=16:IF HH(10 THEN PUT@(144,160),T4,,
TC(HH) ELSE SYMBOL(144,160),"yz":SYMBOL(144,168),"{!"
1450 A$=INKEY$:PUT(X*8,Y*8),CL:X=X+((A$="6")*(X(16)-(A$="4")*(X)2))*2:PUT(X*8,Y*
8),C3
1460 IF A$=" " THEN DETA=DETA XOR 1:IF DETA=1 THEN LOCATE25,14:PRINT"DEFEND" ELS
E LOCATE 25,14:PRINT"ATTACK"
1470 IF X=16 THEN GOSUB920 ELSE IF LL(LLE THEN LL=LL+1:TL=TL+1+INT(RND*2):GOSUB
890
1480 IF HH=0 THEN 1520
1490 IF HH(10 THEN 1450
1500 FRX=FRX-1:IF FRX(X THEN LOCATE FRX,20:PRINT"  ":LL=LL-4:MG=MG+1:FRX=18:PLAY
"T255L64O8CG":GOSUB 820
1510 LOCATE FRX,20:PRINT"_ ":GOTO 1450
1520 LINE(144,160)-(160,176),,0,BF:PLAY"V15MLT220L64O4CDEFGABEDCO3BAGFEDCDC"
1530 HCO=INT(RND*7)+1:LOCATE FRX,20:PRINT"  ":LOCATE20,21:PRINTCHR$(213+HCO-(HCO
=3))
1540 FOR I=X TO 19:PUT(I*8-8,160),CL:PUT(I*8,160),C3:FORL=1TO500:NEXT:NEXT
1550 PLAY"MFT200V15MLL32O4CDEF+DEF+G+EF+G+A":PLAY"MB"
1560 LOCATE 18,21:PRINT" ":ON HCO GOSUB 1580,1590,1600,1600,1610,1620,1630
1570 LLE=LLE+8:GLD=GLD+80:CLS3:GOSUB 820:PUT@C(0,0),CR:X=PUX:Y=PUY:LOCATEX,Y:PRI
NT"  ":LOCATEX,Y+1:PRINT"  ":POKE&HC000+MX+MY*128,0:POKE&HFE24,1:RETURN
1580 LL=LLE+8:RETURN
1590 LL=LL-4:RETURN
1600 AT=ATE:RETURN
1610 DE=DEE:RETURN
1620 ATE=ATE+4:RETURN
1630 DEE=DEE+4:RETURN
1640 '************************** MAGIC (FIRE) SUB **************************
1650 IF (X()TX AND Y()TY) OR HH=0 THEN RETURN
1660 CIX=POS(0):CIY=CSRLIN:KEY(1)OFF:FAIA=1:FFX=X:FFY=Y:FFXX=SGN(TX-X)*2:FFYY=SG
N(TY-Y)*2
1670 MG=MG-8:LL=LL-1:FFX=FFX+FFXX:FFY=FFY+FFYY
```

```
1680 CX=FFX:CY=FFY:FFX=FFX+FFXX:FFY=FFY+FFYY:IF FFX(1 OR FFX)20 OR FFY(1 OR FFY)
22 THEN FFX=CX:FFY=CY:GOTO1710
1690 SYMBOL(CX*8,CY*8)," ":IF FFX=TX AND FFY=TY THEN 1700 ELSE SYMBOL(FFX*8,FFY*
8),"_":GOTO1680
1700 TL=TL-50/TD:PLAY"T255L64O6FF+G":PUT(BX*8,BY*8),CL:GOSUB 930
1710 SYMBOL(CX*8,CY*8)," ":GOSUB820:LOCATECIX,CIY:RETURN
1720 '************************ MAGIC (STOP) SUB ************************
1730 STO=1:MG=MG-40:CX=POS(0):CY=CSRLIN:GOSUB820
1740 SOUND7,7:SOUND12,10:SOUND8,16:SOUND13,0:FOR I=0 TO 15:FOR L=0 TO 10:NEXT:SO
UND6,I:NEXT:LOCATE CX,CY:RETURN
1750 '************************ MAGIC (LIFE) SUB ************************
1760 MG=0:LL=LLE:PLAY"T255L32V15MLO5CC+CC+CC+CC+CC+CC+":CX=POS(0):CY=CSRLIN:GOSU
B 820:LOCATE CX,CY:RETURN
1770 '***************************  ENDING ****************************
1780 PLAY"V15MLT220L64O4BAGFBAGFBAGFBAGFEDCFEDCO3BAGFEGG-FF-EE-DD-C"
1790 FOR L=1 TO 3000:NEXT
1800 CLS:WIDTH40:LOCATE11,10:PRINT"CONGRATULATIONS!"
1810 PUT(140,120),C1
1820 FOR I=1 TO 3000:NEXT:CLS:RESTORE1250
1830 CLS:H=0
1840 H=H+1:READ C$(H),A$(H):C(H)=VAL(C$(H)):IF A$(H)()"" THEN 1840
1850 H=H-1:READ M$:FOR I=1 TO H:COLOR C(I):LOCATE 20-LEN(A$(I))/2,10-H+I*2:PRINT
A$(I):NEXT
1860 PLAY"MFT90V8MSO3L16CCCCR4CCCCR4CCCCR4CCCCR4","T90V8MLO4L8"+M$
1870 CLS:H=0:IF M$()"R" THEN 1840
1880 LOCATE 8,10:PRINT"THIS STORY IS THE END."
1890 LOCATE 13,14:PRINT"THANK YOU!":PLAY"C1"
1900 END
1910 '**************************** CHARACTER ****************************
1920 IG$( 97)="0000000003010100","010F1E1E131D0D30","010F1F1F131D0D30"
1930 IG$( 98)="00020202C2828202","00721A02CABAB202","80F2FAFA0A3A320A"
1940 IG$( 99)="000000447C100000","0723713001602206","073B7D3C0D6C3A06"
1950 IG$( 100)="0202000002000000","02020A0A02000000","5A426F8F6000303C"
1960 IG$( 101)="0000404040404000","010F5F5F5F5F4F30","010F5F5F5F5F4F30"
1970 IG$( 102)="0000000000000000","0040606060E0C000","80F0F8F8F8F8F60B"
1980 IG$( 103)="0000000000400000","770733444740060E","770733646700060E"
1990 IG$( 104)="0000000000000000","0000808080000000","5D41698D6D013238"
2000 IG$( 105)="0000000000000000","0106090A040F0700","0106090B070F0700"
2010 IG$( 106)="0000003161020200","C0000031E1820200","C070F0C1819AFA00"
2020 IG$( 107)="0000000000000000","0B09060603000505","0B09060703000505"
2030 IG$( 108)="0000020300000000","8080000000008080","E2C319D8C303C2F0"
2040 IG$( 109)="0000808084434040","07008C8F8743585E","07008F8F8340585F"
2050 IG$( 110)="0000000000000000","8060100888C00000","806090E8E8F0F8F0"
2060 IG$( 111)="2020200000100000","202622585B100206","202723787B000307"
2070 IG$( 112)="0000000000000000","0000000000000000","00D8B820F000D0D0"
2080 IG$( 113)="E782920060008OF1","FF82B280E08080FF","FFF7F7F7F5F580FF"
2090 IG$( 114)="F1EEEAAEA8EB03FF","FF004440400303FF","FF004440400303FF"
2100 IG$( 115)="00101000E3C18909","00101000FFC9C9C9","00101000FFFFFFFF"
2110 IG$( 116)="00080800FC9193E3","00080800FF9393FF","00080800FFFFFFFF"
2120 IG$( 117)="FFB714DFFF5FFFFF","0000000000000000","00000000020B1B1F"
2130 IG$( 118)="DF5D98F6FFF8FFFE","0000000000000000","00000000020A8A8"
2140 IG$( 119)="FF7FFFFF7F7FBF64","0000000000000000","3F3F3F3F3F3F0000"
2150 IG$( 120)="FEFDFDFEFCFFFFCA","0000000000000000","B8F8F8F8F8F80000"
2160 IG$( 121)="0000000000000000","0000000000000000","0F1F3F1012162078"
2170 IG$( 122)="0000000000000000","0000000000000000","F0FCCFE0C3C3E1FD"
2180 IG$( 123)="0000000000000000","0000000000000000","222215190F1F1F7F"
2190 IG$( 124)="0000000000000000","0000000000000000","FCFCF4F5F1F9F9FD"
2200 IG$( 128)="4E10BDBE7DBD0974","0200801008000144","0000000000000000"
2210 IG$( 129)="0000000000000000","0000000000000000","03070E1C98E060B0"
2220 IG$( 130)="0000000000000000","0000000000000000","183C7E1842663C18"
2230 IG$( 131)="0000000000000000","0000000000000000","3C18187EFFC3C37E"
2240 IG$( 132)="0000000103030707","0000000103030707","0000000000000000"
2250 IG$( 133)="000000A0D0D0E8E8","000000A0D0D0E8E8","0000000000000000"
2260 IG$( 134)="0707030301000000","0707030301000000","0000000000000000"
2270 IG$( 135)="E8E8D0D0A0000000","E8E8D0D0A0000000","0000000000000000"
2280 IG$( 136)="CFEFEF00FCFEFE00","0000000000000000","0000000000000000"
2290 IG$( 137)="0000000000000000","0000000000000000","EE00BB00EE00BB00"
2300 IG$(  42)="FFFFFFFFFFFFFFFF"
2310 RETURN
2320 '
2330 '              THANK YOU !    LET'S  PLAY !
2340 '
```

★ペーパー・アドベンチャーでセーブする方法。番号の横にマークを書く。もし，GAME OVERになったら，そのマークのところからはじめる。(大阪府堺市・**イタリアントラック12才**)……**【影：マークだらけに注意！】**

SC-3000(LEVEL-II)用

マネーパニック



★金子大介

①内容(ストーリー)

毎日，借金取りに追われている影さんが夢を見ました。その夢とは，1万円札がふわふわと頭の上を飛んでいるのです。

影さんは，さっそくキャッチ・ビームで，取りはじめるのでした。

②遊びかた

影さんを，操作してキャッチ・ビームで1万円札を取ってください。下の数字は，左が取った金額，右が借金の金額です。借金と同じ金額を取れば，1面クリアです。

そして，15発ビームをはずすと夢からさめてしまいます(GAME OVER)。

あと，くれぐれも左右の▩のところへは行かないでください。

③操作方法

←→で左右，スペース・キーでビーム。

④プログラムのしくみ

変数

S：取った金額
D：借金の金額

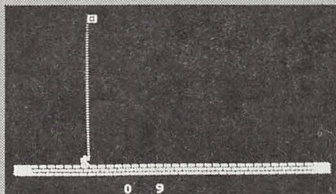
⑤改造のアドバイス，苦労したところ

メイン・プログラムの1行目の，D＝INT(RND(1)＊25)＋1の数字を変えれば借金の金額を調整できます。

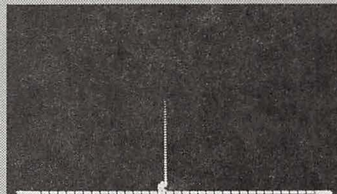
あと，12行目の〝15〞という数字を変えれば，むずかしくしたり，簡単にすることもできます。

マネーパニックのプログラム・リスト

```
1 S=0:V=0:X=16:Y=19:D=INT(RND(1)*25)+1
2 CLS:C=30:CURSOR0,20:PRINT" ‡‡‡‡‡‡‡‡
‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ "
3 CURSOR12,22:PRINT;S:CURSOR16,22:PRIN
T;D
4 Z=INT(RND(1)*17)+1
5 T=INT(RND(1)*2)+1
6 A$=INKEY$:CURSORX,Y:PRINT"● "
7 IFA$=CHR$(28)THENX=X+1
8 IFA$=CHR$(29)THENX=X-1
9 IFA$=" "THEN15
10 CURSORC,Z:PRINT"☺ ":C=C-T
11 IFC<2THEN2
12 IFV>15THENCLS:BEEP2:BEEP2:END
13 IFS=DTHENBEEP:BEEP:BEEP:BEEP:GOTO1
14 GOTO6
15 FORG=18TOZSTEP-1:CURSORX,G:PRINT"▲
"
16 IFZ=GTHENIFX=CTHEN18
17 NEXTG:V=V+1:GOTO2
18 BEEP:S=S+1:GOTO2
```



▲〈写真1〉あっ！1万円札だ。素早くキャッチ・ビームで取るんだ



▲〈写真2〉ミスった。15発連続でミスするとゲーム・オーバー



編：ショート・プログラムですよ。

Dr.D：これぐらいのゲームだと，キャラクターの設定や，障害物をおくなど簡単にちがったゲームにすることもできるぞ。

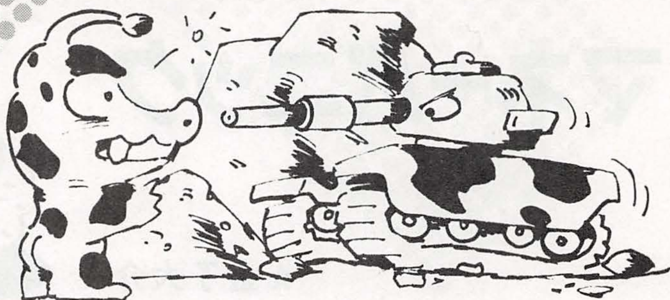
編：しかし，1万円札が空に浮いているとは，なかなかおもしろいアイデアですね。

Dr.D：こういうショート・プログラムでは，アイデアでゲームのよし悪しが決まるものだ。

編：みなさんも新しいアイデアのゲームを作ってください。

★えーっと，山下センセや断空我先生はよくＯＦにでるのに，どうして手塚一郎師はＯＦにあまりでないのですか？（群馬県北群馬郡・若葉マーク明根君16才）……【手塚一郎：ＯＦにでれるようにハガキを送ってくださいネ。】

ソドム
SODOM



★JCIK-38

STORY

いま私は，開拓と戦闘用に開発された「ＬＩＭＩＴ」の操縦をはじめた。そう，あれは５日前のことだ。惑星ＳＯＤＯＭへの開拓者の志願者を募っていたが，誰ひとり志願する者はいない。それもそのはずでＳＯＤＯＭには破壊不可能なエイリアンと，ある程度，知能をもつエイリアンがいたからだ。だがそこには地球にある金の100倍もの金があることを科学者から聞いて私は志願した。そして今，私は，惑星ＳＯＤＯＭにいるんだ。

操　縦

移動はカーソル・キーとスペース・キーです。岩に当たるかエイリアンにつかまると爆発します。

得　点

ボーナスはゲームがはじまり１分以内に＄1,200取れば，ＳＣＯＲＥは２倍になり，２分30秒すると岩と金が出現します。ＢＲＡＩＮは＄100を連邦からもらえ，金は＄150で売れます。

PLAY

岩と金が２分30秒おきに出現するので岩を破壊しないと身動きができなくなります。

岩の右側についている物質で「ＬＩＭＩＴ」は破壊されるので岩の中央をとおっても平気です。金を取るときには右側から取ってください。

最後に

プログラムが多少長いのでがんばってください。

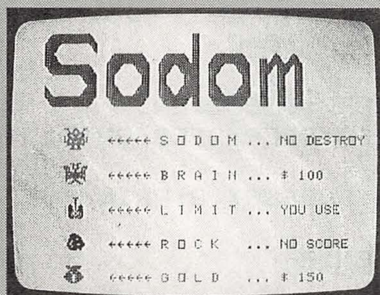


編：シューティング・ゲームですよ。

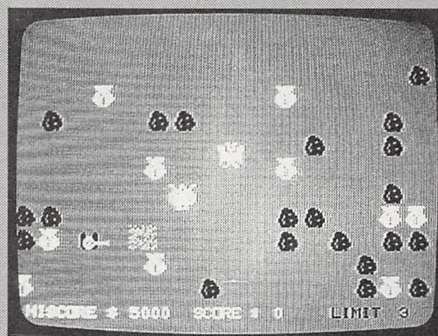
Dr.D：ＳＣ－3000のレベルⅢにしては，なかなか良くできているぞ。各データもマシン語を使っているので，レベルⅢの良さが十分にでている。

編：キャラクターもきれいですね。

Dr.D：この手のゲームでは，スピード感とキャラクターのできが大切だゾ。



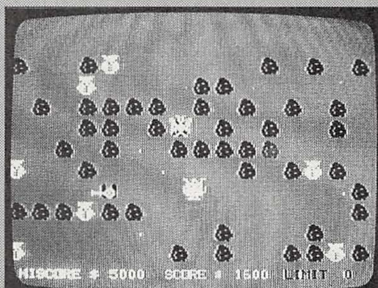
◀《写真１》ＳＯＤＯＭのタイトル画面。中央のＬＩＭＩＴが自機だ



◀《写真２》ゲーム・スタート。岩や敵を撃たないととおれないゾ



▶《写真３》金は右側から取らないとだめだ。時間内にたくさん取ろう



▶《写真４》あぶない！囲まれてしまった。気をつけてクリアしよう

★細かく，くだいた氷と少しさましたごはんをいっしょに食べてみよう。なんと，「かためのバニラ」と「かき氷」をいっしょに食べているみたいでたのしいのだ。（滋賀県蒲生郡・奥野義嗣14才）……【編：きもちわりー。】

SODOMのプログラム・リスト

```
10 REM ***** ｼｮｷｾｯﾃｲ
20 HI=5000
30 DIM B$(4):B$(0)=" S O D O M ... NO
DESTROY":B$(1)=" B R A I N ... $ 100"
40 B$(2)=" L I M I T ... YOU USE":B$(3
)=" R O C K  ... NO SCORE"
50 B$(4)=" G O L D  ... $ 150"
60 TIME$="00:00:00"
70 SC=0:LI=3:X=7:Y=6:XA=239:YA=163
80 S1=0:AA=9:C2=14:C3=10:ZA=52:H=1200
90 XB=125:YB=95:U1=0:XX=7:YY=6
100 REM ***** DATA READ
110 MAG 1:RESTORE
120 FOR I=0 TO 35:READ A$
130 PATTERNS#I,A$:NEXT I
140 FOR I=97 TO 104:READ A$
150 PATTERNC#I,A$:NEXT I
160 GOTO 430
170 REM ***** ｷｬﾗｸﾀ DATA
180 DATA 0301010101010101,0103060D0D0E
0703,C080808080808080,80C060B0B070E0C0
190 DATA 00000000387CE6DB,DBE67C380000
0000,00000000000001FF,FF01000000000000
200 DATA 03070E0D0D060301,010101010101
0103,C0E070B0B060C080,80808080808080C0
210 DATA 00000000000080FF,FF8000000000
0000,000000001C3E67DB,DB673E1C00000000
220 DATA 000000000081C1C,1C1C18101010
180C,0000000000103838,3838180808081830
230 DATA 0000021008006103,130100040040
0001,00000040040080C0,C880000044000000
240 DATA 9000259248021840,90244A910248
9121,8811220890254210,0440290410412422
250 DATA E123121E3F33B99F,BFB7F63F3F06
060F,87C44878FCCC9DF9,FDF577FCFC6060F0
260 DATA 0E03E2F6F351797F,6F7F5F7B6143
061C,70C0476FCB8E9EFE,EEFAFEDE86C26038
270 DATA 000000070F0F0C1D,1B1B36363A1B
1F0E,0000040F0F8FCCC,BE7EFFE7FFFEFCEC
280 DATA 0000773F3F0F1F33,797CFCF87C38
1C0F,00007C78F8E0F098,BC3C7E3E7C3870E0
290 REM ***** SOUND DATA READ
300 IF ZB=0 THEN RESTORE 390
310 IF ZB=1 THEN RESTORE 400
320 IF ZB=2 THEN RESTORE 410
330 IF ZB=3 THEN RESTORE 420
340 FOR K=0 TO 18:READ ZC
350 SOUND3,ZC,13
360 FOR J=0 TO 55:NEXT J,K:SOUND 0
370 RETURN
380 REM ***** SOUND DATA
390 DATA 392,440,494,440,494,440,392,3
92,392,294,392,392,440,494,440,494,440
,392,392
400 DATA 349,262,262,370,392,440,523,4
94,440,440,392,523,523,784,523,494,440
,392,349
410 DATA 330,330,330,349,392,277,262,2
62,370,294,262,247,247,330,330,349,392
,494,330
420 DATA 330,294,262,523,494,440,392,3
49,330,294,277,262,277,330,294,330,415
,392,440
430 REM ***** ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ
440 SCREEN 2,2
450 POKE&H9410,15:COLOR13,15:CLS
460 PRINT "
470 PRINT "
480 PRINT "

490 PRINT "

500 PRINT "

510 PRINT "

520 PRINT "

530 FOR I=191 TO 70 STEP -2
540 SPRITE2,(40,I),28,C2:NEXT I
550 FOR I=191 TO 96 STEP -2
560 SPRITE3,(40,I),32,C3:NEXT I
570 FOR I=191 TO 122 STEP -2
580 SPRITE0,(40,I),0,10
590 SPRITE1,(40,I),16,1:NEXT I
600 CURSOR40,148:COLOR1:PRINT "ac
610 CURSOR40,156:PRINT "bd
620 CURSOR40,174:COLOR10:PRINT "eg
630 CURSOR40,182:PRINT "fh
640 FOR I=0 TO 4:ZA=ZA+26
650 CURSOR70,ZA:COLORI+3:PRINT "<<<<<"
:B$(I)
660 NEXT I:ERASE B$
670 ZB=0:GOSUB 290
680 REM ***** ｹﾞｰﾑ ｶﾞﾒﾝ
690 POKE&H9410,12:COLOR,12:CLS
700 GOTO 840
710 FOR I=0 TO 30
720 XC=INT(RND(1)*16)*16
730 YC=INT(RND(1)*10)*16+16
740 BLINE (XC,YC)-(XC+15,YC+15),,BF
750 CURSORXC,YC:COLOR1:PRINT "ac
760 CURSORXC,YC+8:PRINT "bd":NEXT I
770 FOR I=0 TO 9
780 XD=INT(RND(1)*16)*16
790 YD=INT(RND(1)*10)*16+16
800 BLINE (XD,YD)-(XD+15,YD+15),,BF
810 CURSORXD,YD:COLOR10:PRINT "eg
820 CURSORXD,YD+8:PRINT "fh":NEXT I
830 RETURN
840 GOSUB 710
850 CURSOR10,183:COLOR15:PRINT "HISCOR
E $";HI
860 CURSOR110,183:COLOR10:PRINT "SCORE
 $";SC
870 CURSOR195,183:COLOR1:PRINT "LIMIT
:";LI
880 GOTO 1470
890 REM ***** ﾄｸﾃﾝ ｹｽ
900 BLINE (X-7,Y+2)-(X+4,Y+18),,BF
910 BEEP
920 IF SC=HI THEN HI=SC
930 BLINE (150,180)-(190,191),,BF
940 CURSOR154,183:COLOR10:PRINT SC
950 BLINE (230,180)-(253,191),,BF
960 CURSOR230,183:COLOR1:PRINT LI
970 BLINE (67,180)-(107,191),,BF
980 CURSOR65,183:COLOR15:PRINT HI
990 RETURN
1000 REM ***** ﾔﾗﾚﾀ
1010 LI=LI-1
1020 SOUND1,110,13:SOUND4,1,10
1030 FOR I=0 TO 3:FOR C1=0 TO 15
1040 SPRITEAA,(FX,FY),24,C1:NEXT C1,I
1050 SOUND 0:GOSUB 910
1060 IF LI<0 THEN 1080
1070 RETURN
1080 REM ***** ｵﾜﾘ
1090 POKE&H9410,1:COLOR4,1:CLS
1100 CURSOR50,30:PRINT "SODOM ﾆ ｾﾝﾘｮｳ
ｻﾚﾀ !!
1110 CURSOR65,65:COLOR12:PRINT "HISCOR
E :";HI
1120 CURSOR65,99:COLOR6:PRINT "SCORE
 :";SC
1130 IF SC>HI THEN CURSOR45,140:COLOR6
:PRINT "ｵﾏｴ ﾆﾊ ﾓｳ ｲﾁﾄﾞ ﾀﾀｶｳ ｼｶｸｦ ｱﾀｴﾙ
。":ZB=1:GOSUB 290:GOTO 30
1140 IF SC<HI THEN CURSOR45,140:COLOR7
:PRINT "ｷｻﾏｦ SODOMﾉ ｲｹﾆｴﾆ ﾀﾞｽ。
1150 REM ***** ｻｲｺﾞ ﾉ ｻｲｺﾞ
1160 CURSOR30,165:COLOR15:PRINT "
1170 CURSOR40,155:PRINT "ｷﾞｬ~~~~~
1180 FOR I=255 TO 30 STEP -3
1190 SOUND3,110+I,10:SOUND4,3,13
1200 SPRITE2,(I,160),28,4:NEXT I
1210 SOUND 0:ZB=2:GOSUB 290:END
1220 REM ***** ﾎﾞｰﾅｽ
1230 FOR I=1 TO SC/10:BEEP
1240 BLINE (150,180)-(190,191),,BF
1250 SC=SC+10:CURSOR154,183:COLOR10:PR
INT SC:NEXT I
1260 RETURN
1270 REM ***** ｹﾞﾝｼ ﾌﾞﾝｶｲ ﾎｳ
1280 SOUND3,110,10:SOUND5,2,14
1290 IF U1=1 THEN Y1=Y:GX=240:GT=8:GOT
O 1390
1300 IF U1=2 THEN Y1=Y:GX=0:GT=-8:GOTO
 1390
1310 IF U1=3 THEN X1=X:GY=0:GT=-8
1320 IF U1=4 THEN X1=X:GY=163:GT=8
1330 FOR Y1=Y TO GY STEP GT
1340 SPRITE4,(X1,Y1),20,9
1350 IF X1>XB-4 AND X1<XB+4 AND Y1>YB-
4 AND Y1<YB+4 THEN FX=XB:FY=YB:AA=3:SC
=SC+100:XB=125:YB=163:GOSUB 1020
1360 VQ=VPEEK(INT((Y1+6)/8)*256+INT(X1
/8)*8+(Y1+6)MOD8)
1370 IF VQ=15 THEN BLINE (X1-7,Y1+2)-(
X1+8,Y1+18),,BF:FX=X1:FY=Y1:AA=4:GOSUB
 1020
1380 NEXT Y1:GOTO 1450
1390 FOR X1=X TO GX STEP GT
1400 SPRITE4,(X1,Y1),20,9
1410 IF X1>XB-4 AND X1<XB+4 AND Y1>YB-
4 AND Y1<YB+4 THEN FX=XB:FY=YB:AA=3:SC
=SC+100:XB=125:YB=163:GOSUB 1020
1420 VQ=VPEEK(INT((Y1+6)/8)*256+INT(X1
/8)*8+(Y1+6)MOD8)
1430 IF VQ=15 THEN BLINE (X1-7,Y1+2)-(
X1+8,Y1+18),,BF:FX=X1:FY=Y1:AA=4:GOSUB
 1020
1440 NEXT X1
1450 X1=255:Y1=191:U1=0
1460 SPRITE4,(X1,Y1),20,12
1470 REM ***** ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ
1480 Z$=INKEY$:SOUND 0
1490 IF Z$=CHR$(28) AND X<239 THEN X=X
+8:XX=X+4:YY=Y+4:S1=4:U1=1
1500 IF Z$=CHR$(29) AND X>0 THEN X=X-8
:XX=X-4:YY=Y+4:S1=12:U1=2
1510 IF Z$=CHR$(30) AND Y>8 THEN Y=Y-8
:XX=X:YY=Y:S1=0:U1=3
1520 IF Z$=CHR$(31) AND Y<163 THEN Y=Y
+8:XX=X:YY=Y+8:S1=8:U1=4
1530 IF Z$=" " THEN 1270
1540 SPRITE0,(XX,YY),S1,10
1550 SPRITE1,(X,Y),16,1
1560 XA=XA+(SGN(X-XA)*4)
1570 YA=YA+(SGN(Y-YA)*4)
1580 XB=XB+(SGN((RND(1)*240)+1-XB)*4)
1590 YB=YB+(SGN((RND(1)*160)+1-YB)*4)
1600 SPRITE2,(XA,YA),28,C2
1610 SPRITE3,(XB,YB),32,C3
1620 VP=VPEEK(INT((Y+6)/8)*256+INT(X/8
)*8+(Y+6)MOD8)
1630 IF VP=15 THEN AA=0:FX=X:FY=Y:GOSU
B 1000
1640 IF VP=63 THEN SC=SC+150:GOSUB 890
1650 IF X>XA-12 AND X<XA+12 AND Y>YA-1
2 AND Y<YA+12 THEN AA=0:FX=X:FY=Y:XA=2
39:YA=163:GOSUB 1000
1660 IF X>XB-15 AND X<XB+15 AND Y>YB-1
5 AND Y<YB+15 THEN AA=0:FX=X:FY=Y:XA=2
39:YA=163:GOSUB 1000
1670 IF TIME$>"00:02:30" THEN TIME$="0
0:00:00":H=SC+1200:GOSUB 710
1680 IF SC>=H AND TIME$<="00:01:00" TH
EN GOSUB 1220
1690 GOTO 1470
1700 REM ***** THE END *** JCIK-38 ***
```

評…編くんの腕に注目（影）



by Lawrences

SC-3000

★でかけるときは，忘れずに！忘れたときは，でかけずに！落としたときは，警察に！拾ったときは，ねこばばだ！（埼玉県入間市・アメリカンエキスプレスカード12才）……【影：いらない金は，影さんに！よろしくたのむ。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

がんばれBANNY(バニー)ちゃん

★川口　洋



▶内容(ストーリー)◀

199×年，ベーマガはマイコン雑誌の中で最も売れ行きの高い雑誌であった。逆にガベーマという雑誌は，最も売れ行きの低い雑誌であった。

そこで，ガベーマの編集員はベーマガの編さんをさらって地下に閉じ込め，ベーマガ編集部を乗っ取ろうとした。

それを知った編さんのファンであるBANNYちゃんは，編さんを救いだすべく，石バクダンと夜店で買った風船を持って，編さんのとらえられている魔の原っぱへ向かった！

▶使いかた◀

RUNすると，しばらくしてタイトルが表示されます。BANNYちゃんの動かしかたはテンキーの4 6で左右，8で上昇します。スペース・キーでバクダンを落とし，下の土をすべてくずしてください。

すべてくずすと，編さんがあがってきて面クリアです。

空中を飛んでくるボールは，取ると点数が入ります。雲は何かすると点数が入ります。雷雲も飛んできますが，さわってはいけません。また，地上を自分の倍速で動くオクトパスにもさわってはいけません。

失敗は2回まで！　3回目にはGAME　OVERです。

✣プログラム中の矢印のだしかた✣

POKE&H01A2，&HB7 ↵と入力し，ESCキーを1回押すごとに，だしたい方向の矢印と同じカーソル・キーを押してください。

注) X1ターボ・シリーズの場合，X1カセットBASIC V1,0を立ちあげてから実行してください。

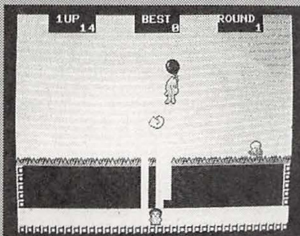
または，直接のCHRコードをダイレクトに入力「LOCATEX，Y：PRINT＃0，CHR$(&H1C)」のようにしてください。

《第1表》変数表

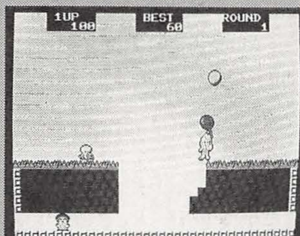
IM$	BANNYちゃんのCHR
TE$(1～4)	オクトパス，BALL，雲，雷雲のCHR
CL$	BANNYちゃん用消しキャラ
IO$	BANNYちゃん，やられキャラ
GG$	草のキャラ
CC$	BANNYちゃん以外のキャラ用消しCHR
SC	スコア
LF	BANNYちゃん残り
RO	面数
X，Y	BANNYちゃんのX，Y座標
TX	オストパスのX座標
RX，RY	空中物のX，Y座標
BY	バクダンのY座標
KU	空中物の有無



▲《写真1》BANNYちゃん，がんばってー。スペース・キーでスタート



◀《写真2》石バクダンと風船を手にしたBANNYちゃんの活躍は



▶《写真3》あっ！　ボールが飛んできた。これを取ると得点になる



▼《写真4》やったー！土をすべてくずし，編さんを助けだしました

★ベー○マットの「蚊のかっちゃん」というCMの中にDr.Dがいるような気がしません？特にあの看護婦さんに手を引かれている人。(宮崎県都城市・阿部共祐13才)……【編：あー，あのヨボヨボのね。Dr.D：しつれいな。】

がんばれBANNYちゃんのプログラム・リスト

```
10 '─────────────┤ ショキセッテイ ├─────────────
20 WIDTH 40:CLICK OFF:REPEATON:DEFINT A-Z:COLOR 7,0:DIM Q(18):CGEN:GOSUB760
30 IM$="●O↓←←♠♥↓←←◆♣↓←←▲↓←←X▀":TE$(1)="▪ ▀↓←← ▄▀":TE$(2)="▀□↓←←拾土"
40 TE$(3)="金木↓←←水火":TE$(4)="ヤユ↓←←ヨラ":CL$="■↓←←■↓←←■↓←←■↓←←■"
50 IO$="レロ↓←←ワン↓←←◆♣↓←←▲↓←←゛°":GG$="月日":CC$="■↓←←■":GOSUB1220
60 L=1:FOR I=2 TO 37 STEP 2:Q(L)=I:L=L+1:NEXT
70 RESTORE 580
80 SC=0:LF=2:RO=1:S=0
90 '─────────────┤ ガメン カク ├─────────────
100 FOR I=2 TO 37 STEP 2:LOCATE I,16:PRINTGG$;:NEXT:LINE(2,0)-(37,15),"■",BF
110 LINE(2,17)-(37,21),"円",B
120 LINE(3,17)-(36,21),"±",BF:LINE(2,22)-(37,23),"■",BF
130 HX=RND*34+2:LOCATE HX,22:PRINT"時分↓←←秒年";:LINE(2,24)-(37,24),"円"
140 LOCATE 6,0:PRINT" 1UP  ":LOCATE 17,0:PRINT" BEST ":LOCATE28,0:PRINT"ROUND "
150 GOSUB160:GOTO180
160 LOCATE 6,1:PRINTUSING"######";SC:LOCATE 17,1:PRINTUSING"######";HS
170 LOCATE28,1:PRINTUSING"   ###";RO:RETURN
180 X=18:Y=11:TX=36:LOCATE34,0:PRINTSTRING$(3,"■"):FORI=1TOLF:LOCATE 34+I,0:PRIN
T"ヰ":NEXT:KU=1:RX=36
190 LOCATE X,Y:PRINTIM$:LOCATE 10,10:PRINTRO;" ROUND START!"
200 PLAY350:P$="V1504G3RGRC3R0C3R0C3R0C3G3RGR+C5":PLAYP$+":R0"+P$
210 LOCATE 10,10:PRINTSTRING$(17,"■")
220 '─────────────┤ メイン ルーチン ├─────────────
230 VX=0:VY=0:ST=STICK(0)
240 IF ST=8 AND Y>2 THEN VY=-1:GOTO270
250 VX=((ST=4)-(ST=6)):IF VX=0 THEN 260 ELSE 270
260 IF CHARACTER$(X,Y+5)="■" AND CHARACTER$(X+1,Y+5)="■" AND Y+5<16 THEN VY=1
270 IF X+VX=1 OR X+VX=37 THEN VX=0
280 IF VX=0 AND VY=0 THEN GOTO290 ELSE LOCATE X,Y:PRINTCL$:X=X+VX:Y=Y+VY
290 LOCATE X,Y:PRINTIM$
300 READP$:IF P$="Q" THEN RESTORE580:GOTO300 ELSE PLAY1000:PLAY"V1504R1"+P$
310 IF STRIG(0) THEN BY=Y+5:IF X<>2 THENPLAY800:PLAY"V1504A0":GOSUB500
320 ON KU GOSUB 410,440
330 GOSUB350:GOTO230
340 '─────────────┤ オクトパス ウゴカス ├─────────────
350 LOCATE TX,14:PRINTCC$
360 TX=TX-2:IF TX=2 THEN TX=36
370 LOCATE TX,14:PRINTTE$(1);:
380 IF Y=11 AND (X-1=TX OR X=TX OR X+1=TX) THEN GOSUB 590
390 RETURN
400 '─────────────┤ フユウ ブッタイ キメル ├─────────────
410 R=RND*2+2:RY=RND*10+2
420 KU$=TE$(R):KU=2:RETURN
430 '─────────────┤ フユウ ブッタイ ウゴカス ├─────────────
440 LOCATE RX,RY:PRINTCC$
450 RX=RX-1:IF RX=2 THEN KU=1:RX=36:RETURN
460 ON R-1 GOSUB 670,700,730
470 LOCATE RX,RY:PRINTKU$
480 RETURN
490 '─────────────┤ バクダン ヲ オトス ├─────────────
500 IF CHARACTER$(X,BY+1)="±" THEN LOCATE X,BY:PRINT"■↓←■":S=S+1:SC=SC+1:PLAY800
:PLAY"V1504C0":GOSUB160:IF S=170 THEN GOSUB540 ELSE RETURN
510 LOCATE X,BY:PRINT"■":IF BY+1=21 THEN RETURN ELSE BY=BY+1
520 LOCATE X,BY:PRINT"ヰ";:GOTO500
530 '─────────────┤ ROUND CLEAR ├─────────────
540 LOCATE X,Y:PRINTCL$:LOCATE 14,10:PRINT"THANK YOU!"
550 FOR I=1 TO 8:LOCATE HX,22-I+1:PRINT"■↓←■":LOCATE HX,22-I:PRINT"時分↓←←秒年":N
EXT
560 PLAY500:P$="V1505C5ECGCAC+C":PLAYP$+":R0"+P$+":R1"+P$
570 PAUSE10:LINE(2,2)-(37,15),"■",BF:LOCATE 10,10:PRINTRO;" ROUND CLEAR ":PAUSE2
0:RO=RO+1:S=0:GOSUB170:GOTO100
580 DATA C,C,D,D,E,E,G,G,C,C,D,D,E,E,G,G,A,G,E,G,E,C,D,C,G,E,C,D,C,G,E,R,Q
590 '─────────────┤ ゲーム オーバー ├─────────────
600 LOCATE X,Y:PRINTIO$:PLAY"04C5":PAUSE20:LOCATE X,Y:PRINTCL$:LOCATE TX,14:PRIN
TCC$:LOCATE RX,RY:PRINTCC$
610 LF=LF-1:IF LF=-1 THEN 620 ELSE GOTO 180
620 PLAY800:P$="V1503C5RCRCRCRCRDRDRDRERERERF9":PLAY P$+":R0"+P$+":R1"+P$
630 CSIZE2:FORI=0TO9:LOCATE 10,8:PRINT#0LEFT$("GAME OVER",I):PLAY"07C2:02C2":PAU
SE2:NEXT:LOCATE 11,12:PRINT" HIT SPACE KEY ":CSIZE
640 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 14,14:PRINT"HI-SCORE!"
650 IF STRIG(0) THEN 80 ELSE 650
660 '─────────────┤ SUB ハンテイ ├─────────────
670 I$=CHARACTER$(RX,RY)
680 IF I$<>"■" THEN PLAY800:PLAY"O5C5DE:O7D5EF:O6E5FG":SC=SC+30:GOSUB160:RX=36:K
U=1:KU$=CC$
690 RETURN
700 I$=CHARACTER$(RX+1,RY-1)
710 IF I$="X" OR I$="▪" THEN PLAY800:PLAY"O5E5RE:O6D5RD:O7C5RC":SC=SC+50:GOSUB16
0:RX=36:KU=1:KU$=CC$
720 RETURN
730 I$=CHARACTER$(RX,RY)
740 IF I$<>"■" THEN PLAY800:PLAY"O2C5DE:O1D5EF:O3E5FG":RX=36:KU=1:GOTO600
750 RETURN
760 '─────────────┤ PCG DATA ├─────────────
770  PRINT"WAIT":FOR I=32 TO 90:A$="":FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1)):A$
=A$+CHR$(A OR A*2):NEXT:DEFCHR$(I)=A$+A$+A$:NEXT
780  DEFCHR$(135)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 FFFFFFFFFFFFFFFF")
790  DEFCHR$(212)=HEXCHR$("FFFFFFF3E0C08080 000000000C1F3F3F FFFFFFF3ECDFBFBF")
800  DEFCHR$(213)=HEXCHR$("FFFFCF0301000000 00000030FC3EDEEE FFFFCF33FD3EDEEE")
810  DEFCHR$(214)=HEXCHR$("000080C0F0FEFFFF 7F7F3F0F01000000 7F7FBFCFF1FEFFFF")
820  DEFCHR$(215)=HEXCHR$("00010103071FFFFF DE3CFCF8E0000000 DE3DFDFBE71FFFFF")
830  DEFCHR$(218)=HEXCHR$("F8E0C0C080908088 00071B042136013D F8E0C0C080908088")
840  DEFCHR$(219)=HEXCHR$("1F07030101000000 00405828946EB086 1F07030101000000")
850  DEFCHR$(220)=HEXCHR$("C0C0E0F0FCFFFFFE 18040E0200000000 C0C0E0F0FCFFFFFE")
860  DEFCHR$(221)=HEXCHR$("000101030717CB6B 68649CA8B0200000 000101030707C363")
870  DEFCHR$(222)=HEXCHR$("8F73707081FFFFFF 000C0F0E00000000 806C6F6E81FFFFFF")
880  DEFCHR$(223)=HEXCHR$("CF9797170FFFFFFF 006060E000000000 0F6767E70FFFFFFF")
890  DEFCHR$(224)=HEXCHR$("F8E0C0C890908088 00071F1F3F3F3F3F F8E0C0C890908088")
900  DEFCHR$(225)=HEXCHR$("1F07030101000000 00E0F8FCFCFEFEFE 1F07030101000000")
910  DEFCHR$(226)=HEXCHR$("C0C0E0F0FCFFFFFE 1F1F0F0300000000 C0C0E0F0FCFFFFFE")
920  DEFCHR$(227)=HEXCHR$("000101030717CB6B FEFCFCF8F0200000 000101030707C363")
930  DEFCHR$(228)=HEXCHR$("FDFBF7EFDFDEDEBC 0103070F1F1F1F3D FDFBF7E6C6C1C785")
940  DEFCHR$(229)=HEXCHR$("8BABF5F5FB7BDB8B 80A0F0F0F0F0F0A0 83A371D14383E3A3")
950  DEFCHR$(230)=HEXCHR$("BCB8B8DCD4840F0F 3D3F3F1F1B3B7060 858786C3CBBB7060")
960  DEFCHR$(231)=HEXCHR$("8B0B31F1B181C3C7 A0E0FCFC7C7C3800 A3E3CD0D4D7D3B07")
970  DEFCHR$(232)=HEXCHR$("8FE3E0E0C0807A87 000C0F0E1E3C0000 80ECEFEEDEBC0287")
980  DEFCHR$(233)=HEXCHR$("DF9F9F1F0F0FEF1F 004040C0E0E00000 1F5F5FDFEFEF0F1F")
990  DEFCHR$(234)=HEXCHR$("FFFFFCF3EFDFDFDF 0000000002040400 FFFFFCF3EFDFDFDF")
1000 DEFCHR$(235)=HEXCHR$("FFFF3FCFF7FBFBFB 0000000000000000 FFFF3FCFF7F3E3E3")
1010 DEFCHR$(236)=HEXCHR$("ECF7EF9B57A9CAF5 0300000000000000 ECF7EF9B57A9CAF5")
1020 DEFCHR$(237)=HEXCHR$("B7E7BB5552ADA25D 4000000000000000 8707BB5552ADA25D")
1030 DEFCHR$(238)=HEXCHR$("FFFCF3EFDFDFBFBF 0000030F1F1F3F3F FFFCF0ECD8D08090")
1040 DEFCHR$(239)=HEXCHR$("FF3FCFF7FBFBF9F9 0000C0F0F8F8FCFC FF3F0F0703030101")
1050 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("BFBFDFDFEFF0FCFF 3F3F1F1F0F030000 8080C0C0E0F0FCFF")
1060 DEFCHR$(241)=HEXCHR$("F1F1E3C3070F3FFF FCFCF8F8F0C00000 01010303070F3FFF")
1070 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("FFFFFFF3ECDFBFBF 000000000C1F3F3F FFFFFFF3ECDFBFBF")
1080 DEFCHR$(243)=HEXCHR$("FFFFCF33FD3EDEEE 00000030FC3EDEEE FFFFCF33FD3EDEEE")
1090 DEFCHR$(244)=HEXCHR$("7F7FBFCFF1FEFFFF 7F7F3F0F01000000 7F7FBFCFF1FEFFFF")
1100 DEFCHR$(245)=HEXCHR$("DE3DFDFBE71FFFFF DE3CFCF8E0000000 DE3DFDFBE71FFFFF")
1110 DEFCHR$(246)=HEXCHR$("DF8D880000000000 0000000000000000 DFADAA7676FBFFFF")
1120 DEFCHR$(247)=HEXCHR$("B500000000000000 0000000000000000 B54A5AD2F7F7EFFF")
1130 DEFCHR$(248)=HEXCHR$("F8E0C0808080C0C0 00071F3F3B351F1F F8E0C0878B95CFC6")
1140 DEFCHR$(249)=HEXCHR$("1F07030101010303 00E0F8FCDCACF8F8 1F0703E1D1A9F363")
1150 DEFCHR$(250)=HEXCHR$("ECDF8F8FDFEFEFC0 030231310100001F E3C2B1B1C1E0E0C0")
1160 DEFCHR$(251)=HEXCHR$("37FBF1F1FBF7F703 C0408C8C800000F8 C7438D8D83070703")
1170 DEFCHR$(252)=HEXCHR$("FEFCC0DCDCDCC080 FFFFC3C3C3C3FFFF 0000001C1C1C0000")
1180 DEFCHR$(253)=HEXCHR$("3C4299A1A199423C 3C4299A1A199423C 3C4299A1A199423C")
1190 DEFCHR$(254)=HEXCHR$("0000000000000000 AA55AA55AA55AA55 0000000000000000")
1200 DEFCHR$(255)=HEXCHR$("C7C3B57EFFFF7EBD 1008082040000000 D7CB892040000081")
1210 RETURN
    '─────────────┤ タイトル デモ ├─────────────
1220 CLS:CSIZE3:COLOR2:LOCATE 2,2:PRINT#0"ガンバレ BANNYチャン ♥":CSIZE:COLOR7:CREV1:
LOCATE 15,6:CGEN1:PRINT" CAST! ":CREV:LINE(2,8)-(37,16),"■",BF:LOCATE4,8:PRINTIM
$;" ... BANNY"
1230 LOCATE 18,8:PRINTTE$(2);" BALLER(30PTS)":LOCATE18,10:PRINTTE$(3);" KUMO(50)
":LOCATE18,12:PRINTTE$(4);" S.KUMO(DANGER)":LOCATE18,14:PRINTTE$(1);" OCTPAS(DAN
GER)"
1240 LOCATE1,18:PRINT"1986 INAKA PROλ   PROGRAMER:H.KAWAGUTI":CFLASH1:LOCATE12,2
0:PRINT"HIT SPACE KEY!":CFLASH
1250 IF STRIG(0) THEN CLS:RETURNELSE1250
```

★８月号103ページの答え：１）ポールのポジションだから。２）モートス(とし)だから。３）ハニャームコ(花むこ)になったから。(愛知県名古屋市・**高森昭光13才**)……**【編：これに関する答えは正解があるの？】**

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

FROG STEP JUMP
フロッグ ステップ ジャンプ



★大西　覚

●内　容

あなたはカエルのピョン吉になり，壁にぶつからずに太陽や水，オタマジャクシを取りながら，川まで進んでください。

そして，三つの川をわたると，ピョン吉は家に帰ることができます。

あなたはぶじに家までたどりつけるでしょうか？

●遊びかた

カエルをテンキーの8246で上下左右に移動させて，まわりの壁にぶつからずに，左下のスタート地点から右上の川への出口まで行ってください。

しかし，タイム・リミットが0になるか，壁にぶつかるとカエルを1匹失ない，そしてなくなるとゲーム・オーバーです。

タイム・リミットは画面を進むにつれて短くなってきますので注意してください。

途中には，水(3段とびになる)，太陽(2段とびになる)，オタマジャクシ(20点加算される)などがあります。

これらを利用して，うまく時間内に川まで行ってください。

忘れていましたが，カエルを動かすときに，テンキーをいちいち押しなおさなければなりません。

それとこのゲームは一応思考ゲームになっています。むずかしいと思いますので，ヒントを言います。カエルが3段とびになっているときに，とびこせる壁がありますよ。これをよく頭に入れて，PLAYしてください。

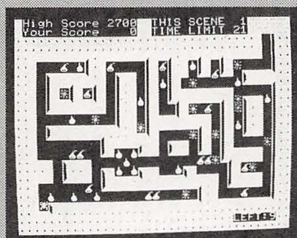
●最後に

画面をきれいにするためにプログラムの半分がデータになってしまいました。めんどうくさいでしょうが，がんばって打ち込んでください。

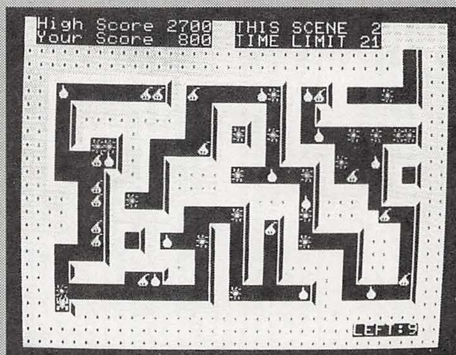
改造のアドバイスは，画面のパターンが3とおりしかないので，増やすとおもしろくなるでしょう。



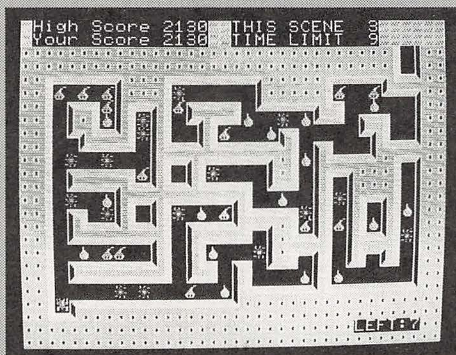
Dr.D：ほほう～。これはなかなかのアイデアだな。
編：拾ったアイテムによって，2段とびになったり，3段とびになったりと，思考型の要素も含んだケッ作ですね。
Dr.D：それと，画面を作るときのアドバイスなども，今度教えてくれんかな！



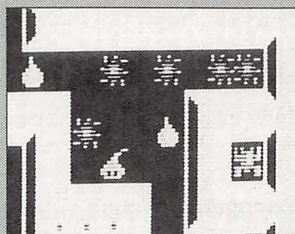
▶《写真1》カエルのピョン吉くんは川を渡れるか！　1面です



▲《写真2》これは2面です。タイム・リミットがあるぞ



▼《写真3》3面です。太陽や水を取って，3段とび，2段とびを使いわける



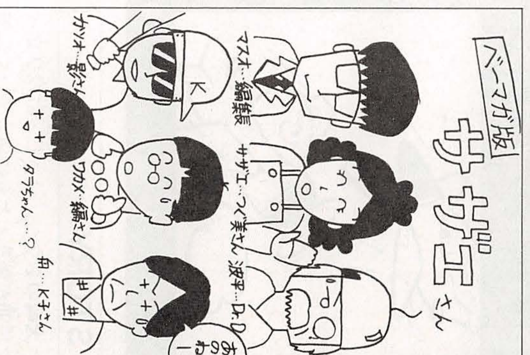
◀《写真4》こんなぐあいに壁をとびこすのもテクの一つ！

★「ベーマガが50万部達成したら，影さんの写真が載る」と言ったら，読者が10人減った。ちゃんちゃん。(福井県鯖江市・為田正芳11才)……【編：ちゃんちゃんじゃないでしょ。影さん，荷物まとめてどこ行くの一。】

FROG STEP JUMPのプログラム・リスト

```
10 REM ■■■■■ AD 1986/07/10  Produce By SATORU ■■■■■
20 CLS:INIT:PLAY"V1204:V1204":TEMPO270:REPEATOFF:CLICKOFF:HI=0:WIDTH40:GOSUB740
30 SC=0:NO=1:COLOR7:FR=3
40 CLS:J=2:XX=4:YY=21:Q=0:TIM=11-FIX((NO/3)-.1)*3:TMR=TIM+1:MO=NO
50 REM ■■■■■ SET SCREEN ■■■■■
60 MO=INT((FRAC((NO/3)-.01)*10)/3):IF NO=9 THEN 440
70 CGEN1:LINE(1,0)-(37,1),"0",BF
80 FOR I=1 TO 3:LINE(I,1+I)-(38-I,25-I),"5",B:NEXT
90 FOR I=2 TO 3:LOCATE33,I:PRINT"6 4":NEXT:LOCATE3,22:PRINT"C8B"
100 ON MO RESTORE 490,590,690
110 FOR I=4 TO 21:READ AX$:LOCATE3,I:PRINT AX$:NEXT
120 CGEN:LOCATE2,0:PRINTUSING"High Score ####";HI:LOCATE 2,1:PRINTUSING"Your Sco
re ####";SC
130 LOCATE19,0:PRINTUSING"THIS SCENE  #";NO:LOCATE 19,1:PRINTUSING"TIME LIMIT ##
";TMR
135 LOCATE30,23:PRINTUSING"LEFT:#";FR-1:TIME=0:XY$=":":GOTO250
140 REM ■■■■■ MAIN ■■■■■
150 XY=STICK(0):IF Q=1 THEN 230
160 IF XY=2 THEN XY$="<":X=0:Y=J:GOTO 200
170 IF XY=4 THEN XY$="=":X=-J:Y=0:GOTO 200
180 IF XY=6 THEN XY$=";":X=J:Y=0:GOTO 200
190 IF XY=8 THEN XY$=":":X=0:Y=-J ELSE XY=0:GOTO 240
200 Q=1:LOCATE XX,YY:PRINT" ":PLAY"+C0R+E:+E0R+C"
210 XX=XX+X:YY=YY+Y:G$=CHARACTER$(XX,YY)
220 IF G$<>" " THEN GOSUB 280
230 IF XY=0 THEN Q=0
240 TM=TMR-FIX(TIME/5):IF TM=TIM THEN GOSUB 270 ELSE IF TM=0 THEN 390
250 CGEN1:LOCATE XX,YY:PRINT XY$:GOTO 150
260 REM ■■■■■ SUB ■■■■■
270 CGEN:LOCATE30,1:PRINTUSING"##";TM:TIM=TM-1:PLAY"++++B0:++A0":RETURN
280 IF G$="0" THEN 340
290 IF G$=">" THEN SC=SC+10:J=3:PLAY"+F1+D+F:+C4":GOTO320
300 IF G$="D" THEN SC=SC+15:J=2:PLAY"+D1+F+D:G4":GOTO320
310 IF G$="?" THEN SC=SC+20:PLAY"+G1+G+F:G4":GOTO320
315 FR=FR-1:IF FR=0 THEN 390 ELSE LOCATE XX,YY:PRINT XY$:FOR I=1 TO 10:PLAY"+A0A
:F0F":NEXT:PAUSE5:GOTO 40
320 CGEN:IF HI<SC THEN HI=SC:LOCATE13,0:PRINTUSING"####";HI
330 CGEN:LOCATE13,1:PRINTUSING"####";SC:RETURN
340 FOR I=1 TO 3:PLAY"++C1++D++E++F++G++A++B":NEXT
350 CLS:LINE(11,8)-(27,12),"?",B
360 CGEN:BO=(TMR*5-TIME)*10+10:LOCATE13,10:PRINT"BONUS ";BO;"Pts":SC=SC+BO
370 IF HI<SC THEN HI=SC
380 PAUSE20:NO=NO+1:GOTO40
390 CGEN1:FOR U=1 TO 2
400 FOR I=58 TO 61:LOCATE XX,YY:PRINTCHR$(I):PLAY"+A0+B:D0E":NEXT:NEXT
410 CGEN:COLOR4:LOCATE 15,10:PRINT"GAME OVER"
420 LOCATE 8,12:PRINT"PUSH RETURN KEY TO START"
430 I$=INKEY$(0):IF I$=CHR$(13) THEN 30 ELSE COLOR RND(1)*6+1:GOTO 420
440 CGEN1:LINE(4,4)-(35,15),"?",B:CGEN
450 LOCATE6,7:PRINT"CONGRATULATE YOU ON"
460 LOCATE12,9:PRINT"BEING ABLE TO GO HOME!"
470 PLAY"+C6C+CC+E5R0+E2R0G6:C8CC":GOTO 420
480 REM ■■■■■ SCREEN DATA ■■■■■
490 DATA"@222222A5@22222A@2A5@2A@2A@2223 4","6   ? >456?    46?456>46 46D    4"
500 DATA"6 78888B56 789 46 4@3 13?13 7888B","6 4@2A@2A6 456 46>46 D      >1222A"
510 DATA"6 46D46?46 456 46 4C8888889      4","6 4C8BC8B6 456>46 1A@2222A6D789>4"
520 DATA"6 12222223 456 46  46D ? 46D456 4","6    >  D  456 4C88BC889 46 456 4"
530 DATA"6 78888888B56D4@22222A6 46>456 4","6 1222222A555C8B6    D46D46 123 4"
540 DATA"6          4@222A56 789 46 46     D4","6    ??  13> >123 123 13 4C8889 4"
550 DATA"C89 7889     >          ??D1A@223 4","556 4556 79> >789  >79      46?D  4"
560 DATA"@23 1223 4C888B5C888BC889 4C889 4","6        ? 1222222222222A56 12223 4"
570 DATA"6 >  >  >       ??   D 456   ?   4","6 78888888888888888888B5C888888B"
580 REM
590 DATA"@222222222A@2222222A@22A@22223 4","6>       ??46?      >D46>?46   D  4"
600 DATA"6 78888888B6  78889 46 7BC888888B","6 4555555556  4@2A6 46 122222222A"
610 DATA"6 4@22A5@223  46D46D46 >  D D DD4","6 13DD456     ?4C8B6 4C889      788B"
620 DATA"6    ?>456 7888B@223 122A6D  >4@2A","6     7B56 455556D  >  D46 ?  46 4"
630 DATA"C89 ?4@23 45555C888889 4C889 4C8B","556 ?46D  4@22222A5556>45556 122A"
640 DATA"556  4C888B6    D4@2A6D4555C9?  4","556 ?4@2A@23  79 46?46 1222AC89 4"
650 DATA"@23 ?46 46>  D46 46 46D    4556 4","6    4C8BC889 46 46 4C8889 4556 4"
660 DATA"6 788B@222A56 46 46 455556 4556 4","6 12223 ?>123 46 13 122A56 1223?4"
670 DATA"6D         46D      >456   >   4","6 78888888888BC888888B5C888888B"
680 REM
690 DATA"@22222A555@2222222A55555@2222AC8B","6? ? ?455556D       4555556?  ?122A"
700 DATA"6 789?4@2A6?78889 12222AC9   >   4","6 456>46D46 1A@23>  D >123 789  4"
710 DATA"6 1AC8B6D46  46?    >79       1A6  4","6  12223 4C88BC88888B6 79   4C88B"
720 DATA"6 D  D    4@2A@22222A56>4C888B5@2A","6 788889?46 46D    456 4@2A5556 4"
730 DATA"6 1222AC8BC8BC8889 123 46 45556 4","6 D   >4@2A@22222A6   >   46D4@2A6 4"
740 DATA"6 79 D46 46D > ?4C8889D46 46 46>4","6 4C88BC8B6 7888B@2A56?46?46>46 4"
750 DATA"6 1222222A6 4@2223 45C8B6 4C8B6D4","6  > ??  46 46>    D45@2A6 4@2A6 4"
760 DATA"6 7888888B6 4C9 79 123 46 13 13 4","6 122222223 123 46      >46>       4"
770 DATA"6       D D   ?  >4C88888BC888888B","6 788888888888B555555555555555"
780 REM ■■■■■ CHARACTER DATA ■■■■■
790 RESTORE800:FOR I=48 TO 68:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
800 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FFD5ABFFFFD5ABFF
810 DATA 4747474F5F7F7F004747474850607F004444474F5F7F7F00
820 DATA FFFFFFFFFFFFFF00FFFFFF000000FF000000FFFFFFFFFF00
830 DATA FEFEFEFEFEFEFE00FEFEFE1E0E06FE003E3EFEFEFEFEFE00
840 DATA 474747474747474747474747474747474444444444444444
850 DATA FFFFFFE7E7FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF00003C24243C0000
860 DATA FEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFE3E3E3E3E3E3E3E3E
870 DATA 007F7F5F4F474747007F6050484747470007F7F5F4F474444
880 DATA 00FFFFFFFFFFFFFF00FF000000FFFFFF00FFFFFFFFFFFF0000
890 DATA 00FEFEFEFEFEFEFE00FE060E3EFEFEFE00FEFEFEFEFEFE3E3E
900 DATA 0101090908014141240000000000000000A5BDFFFF3CFFDBC3
910 DATA 212400020200242100000100000010000EFEC3F7E7E3FECEF
920 DATA 41410108090901010000000000000000024C3DBFF3CFFFFBDA5
930 DATA 111104020204111100000800000080000F737FC7E7EFC37F7
940 DATA 1010183C7E7E7E3C00000000000000001010182C5E5E6E3C
950 DATA 010408080402020404030C18387CFED67C030C18387CFED67C
960 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFEFFFFFFF0F8FCFFFE00003F3F3F3F3E
970 DATA FFFFFFFFF7E7C747FFFFFF0F1727C7470000FCFCF4E4C444
980 DATA 47C7E7F7FFFFFFFF47C727170FFFFFFF44C4E4F4FCFC0000
990 DATA FEFFFFFFFFFFFFFFFEFFFCF8F0FFFFFF3E3F3F3F3F3F0000
1000 DATA 0000000000000000485B3CFE7F3CDA1248430098190 0C212
1010 A$="0000000000000000":DEFCHR$(32)=HEXCHR$(A$+A$+A$):RETURN
```

評…何で，ワカメちゃんになっちゃうのー（編）



by ななしのごんべい

★影：あたぁ！電源という秘孔を突いた。指を離せば再び突くまで貴様は動けん!!パソコン：当たり前のことさ。（東京都新宿区・阿部氏！日出部！14才）……【編集長：仕事という秘孔を与えた。影君はもうゲームはできん。】

PB-100/110用

ミニ Mini- フライヤー FLYER

大窪　浩二



STORY

大戦のさなか，いっしょに飛び立った仲間が爆音とともに消えていく。モニタにメッセージが走る。敵機，急速接近。ミサイルで撃墜し，また新たな敵へと向かう。果てしない攻防の旅へ……。

GAME

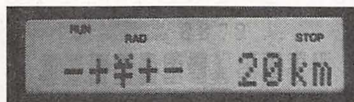
自機「ー×¥×ー」は，4，6キーで左右に動かせます。敵機は角度表示のDEG，またはGRAです。RADは雲です。

右の数字は敵機，または，雲までの距離で，敵機ならばこの数字が0になる前に5キーで撃墜してください。敵機を撃墜できるところはDEG，GRAともにちがうので注意してください(第１図)。

撃墜しそこねると衝突し，残りの自機の数が減ります。3機やられるとゲーム・オーバーです。

Mini-FLYERのプログラム・リスト

```
P0
10 VAC :$="*Mini-FLYER*"
20 FOR I=0 TO 11: FOR J=11 TO I STEP -1
30 PRINT CSRJ; MID(I+1,1);
40 NEXT J: NEXT I: GOSUB 260: GOTO 70
50 PRINT CSRX;"-*¥*-";: RETURN
60 PRINT CSRX;"-+¥+-";: RETURN
70 X=1:A=7:B=3: PRINT
80 Y= INT( RAN#*3): MODE Y+4: GOSUB 50
90 FOR C=3 TO 1 STEP -1: PRINT CSR7;C;"0km";
100 FOR I=0 TO A:K$ = KEY: GOSUB 60
110 IF K$="5" THEN 210
120 IF K$="4"; IF X>0;X=X-1:D=X+5
130 IF K$="6"; IF X<3;X=X+1:D=X-1
140 GOSUB 50: PRINT CSRD;" ";: NEXT I: NEXT C
150 PRINT CSR8;"0";
160 IF Y=1;S=S+10: GOTO 80
170 PRINT CSRX;"((*))";:B=B-1:A=3: GOSUB 270
180 PRINT CSR0;" LAST";B;: GOSUB 270
190 PRINT : IF B≠0 THEN 80
200 PRINT CSR2;"SCORE";S: GOTO 10
210 IF X=Y THEN 140
220 IF X≠Y+1 THEN 140
230 IF Y=1 THEN 140
240 PRINT CSR8;"Hit!";: GOSUB 270
250 S=S+30: IF A>0 THEN A=A-1
255 GOTO 80
260 FOR I=0 TO 200: NEXT I
270 FOR I=0 TO 50: NEXT I: RETURN
```



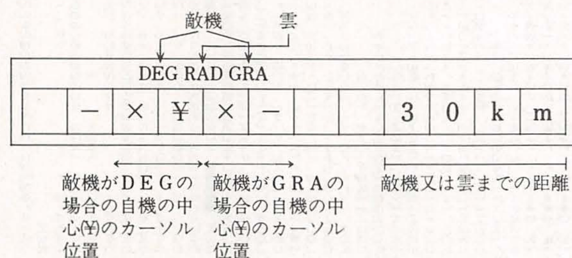
▲《写真１》前方に何かが…。いや，これは雲だ



▲《写真２》敵機に衝突してしまいました

《第１表》変数表

A	……敵機の速度
B	……自機の残りの数
C	……敵機または雲までの距離
D	……移動用
I	……ループ
J	……ループ
K＄	…キー入力
S	……スコア
X	……自機の座標
Y	……敵機の座標または雲
＄	……タイトル



《第１図》画面の説明

★ＢＡＳＩＣマガジンを買ったら，「山下　章のレスキュー・アドベンチャー」の山下先生の顔!?がやぶけていた。ねおー，いたいーっ！(福井県南条郡・小川善孝15才)……【編：ほら，おニャン子ばかりに走ってるからですよ。】

PB-100/110＋増設RAM用

DX.（デラックス） SOCCER（サッカー）

村上　裕



内容

「行くよ，岬君」。「うん，翼君」。ピピー，″KICK　OFF！″

遊びかた

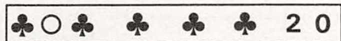
″♣″は自チームのメンバーです。″♠″は相手ディフェンダーです。そして，″○″はボール，右はしの数字はゴールまでの距離です。

この距離が20以下にならないと，シュートは撃てないので，とにかくそれまでドリブルやパスをうまく使って，相手ディフェンダーにボールを取られないように（ボールとディフェンダーが重ならないように）ボールをキープしてください。

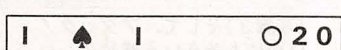
もしも，ディフェンダーにボールを取られた場合，″PASS　CUT！！1″というように表示されます。右はしの数字はカットされた回数です。

EXE でカットされた位置からゲームがはじまります。8回カットされるとゲーム・オーバーです。

また，距離が0になると，″GOAL　KICK！″という表示があります。EXE でキックオフ時に5を加えた距離で，ゲーム再開です。この場合，パスカット数が一つ増えるので注意してください。



《第1図》シュート体勢

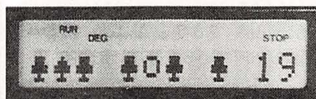


《第2図》シュート方向とキーに対応する位置

DX. SOCCERのプログラム・リスト

```
P0
  1 VAC
 10 PRINT "**DX SOC
    CER*"
 15 D=5:G=0:I=1:S=0
    :P=0
 18 PRINT CSR0;"KIC
    K OFF!!";: FOR
    E=0 TO 100: NEX
    T E
 20 PRINT CSR0;"
              ";
 30 C=25+P
 40 FOR B=C TO 0 ST
    EP -1
 43 IF B>50;B=25:P=
    0
 45 IF KEY="4";D=D-
    4
 50 IF KEY="6";D=D+
    4
 55 IF KEY="1";D=D-
    2
 60 IF KEY="3";D=D+
    2
 65 IF D<1;D=1
 70 IF D>7;D=7
 75 PRINT CSRI;"♠";
     CSRD;"o";
 80 PRINT CSR0;"♣";
     CSR2;"♣"; CSR4
    ;"♣"; CSR6;"♣";
     CSR8;"♣"; CSR9
    ;B;
 90 FOR E=0 TO 30:
    NEXT E
 95 PRINT CSRI;" ";
     CSRD;" ";
100 H= INT( RAN#*3)
105 IF H=0;I=I+2: I
    F I>7;I=7
110 IF H=2;I=I-2: I
    F I<1;I=1
115 IF I=D;G=G+1: P
    RINT CSRI;"♠";:
     FOR E=0 TO 30:
     NEXT E: GOSUB
    200
120 IF G=8; PRINT "
    **GAME OVER*","
    SCORE";S: GOTO
    10
125 IF B≤20; IF KEY
    ="5";J= ABS(B/5
    +5): GOTO 325
130 IF B≤10; PRINT
    CSR11;" ";
145 S=S+10
150 NEXT B
155 PRINT CSR0;"GOA
    L KICK!  ":G=G+
    1:P=P+5: GOTO 3
    0
200 PRINT CSR0;"PAS
    S CUT!!  "; CSR
    10;G:I=I-4
205 IF I<1;I=7
210 IF I>7;I=1
215 RETURN
325 IF D≠3; IF D≠5;
     GOTO 130
330 PRINT CSR0;"
             ";:O=2
335 PRINT CSR0;"I
     I"; CSRJ;"o";
    CSRO;"♠";
340 IF KEY="7";N=1:
     GOTO 360
345 IF KEY="8";N=2:
     GOTO 360
350 IF KEY="9";N=3:
     GOTO 360
355 IF KEY≠" "; GOT
    O 340
360 FOR M=J TO N ST
    EP -1
365 PRINT CSRO;" ";
370 GOSUB #1
375 PRINT CSRO;"♠";
     CSRM;"o";
380 FOR E=0 TO 10:
    NEXT E: PRINT C
    SRM;" ";
385 IF INT(M)=5;M=M
    -2
390 NEXT M
395 IF N=O; PRINT C
    SR5;"JUST!"; CS
    RN;"♠";: STOP :
     GOTO 40
400 PRINT CSR5;"GOA
    L!"; CSRN;"o";:
    P=P+5: STOP
405 T=300-J*10:S=S+
    T:C=C+5
410 GOTO 18

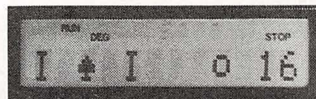
P1
 10 L= INT( RAN#*2)
 30 IF L=0;O=O-1: I
    F O<1;O=1
 40 IF L=1;O=O+1: I
    F O>3;O=3
 70 RETURN
```



▲《写真1》敵にボールをとられないように。よし，シュートの体勢にはいった！

《第1表》変数表

B	……距離
C	……最初の距離
D	……ボールの位置
E	……時間かせぎ
G	……カット回数
I	……敵の位置
J	……シュート・ボール位置
N	……シュート位置
O	……キーパー位置
P	……増加距離
S	……スコア
T	……シュート成功スコア



▲《写真2》ここで，ねらう場所に対応したキー（7 8 9）を押す

さて，シュートですが，シュート位置がゴールに近ければ近いほど，スコアも高くなります。もし，シュートが決まれば，″GOAL！″という表示があります。EXE でキックオフのかかった距離に5を加えた距離から再び″KICK　OFF！″です。

また，入らなかった場合，キックオフのかかった位置から再スタートです。また，距離は50まで増えて，また25にもどり，再び増えていきます。

ちなみにこのゲームは，試合の勝敗をまったく無視しています。

KEY操作

1 3 で左右一つ（ショート・パス），4 6 で左右二つ（ロングパス），5 でシュート体勢（第1図参考），7〜9 でシュート（ねらいたい位置に値するキーを押す。第2図）。

また，キーを押さないときは，ドリブルと考えてください。

PB-100

★「B6B9DE19B1CE21」（P8CHR）。この暗号読めるかな？（大阪府寝屋川市・NEWON115才）……【影：くくくくっ，はっはっは〜。編：むずかしすぎて，狂ってしまった。だれか，影さんを助けてやって。】

PC-1245/51用

VOLLEY BALL GAME
(バレー ボール ゲーム)

Y. Toida



スポーツ・ゲーム，あなたの運動神経のテストです。なんか，もぐらたたきみたいですが，じつはそのとおりです。でも，バレーボールなのでミスはできませんヨ!!

遊びかた

このゲームは，もぐらたたきゲームとやりかたはいっしょです。では，まず[DEF]キー＋[A]キーを押してください。すると，ハンディを聞いてきますので，１～10の数字を入力してください。１は，いちばんむずかしく，10は，いちばん簡単です。普通は５で遊んでください。

つぎに，サーブ権の選択ですので，好きなキーを押してください。すると，サーブ権の有無がでます。そこで，ゲーム・スタートです。

サーブの後（サーブ権なしの場合)，〝ＲＩ－－－Ｉ〟とでます。そこに〝■〟(ＢＡＬＬです)がある，**第１図**の位置のキーを押すと，レシーブします（アタックすることもある)。そして，また〝■〟がでます。またその位置のキーを押すとトスします(アタックすることもある)。またまた，〝■〟がでますので，その位置のキーを押すとアタックします。ナイス・アタックとでれば，ポイントです。

アタック・リターンの場合はもう一度レシーブからです。また，まちがった位置のキーを押したり，時間がたったりすると，ミスでマイナス・ポイントです。まあ，あとはバレーボールと同じです。ゲームは１セット15点までです。

最後に

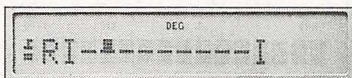
実はこのゲーム，２年前にできていたのですが，カセットがなかったために投稿できませんでした。それで，ＣＥ－125を買ったのですが，ＰＣ－1245が壊れちゃいました。ああ……。

VOLLEY BALL GAMEのプログラム・リスト

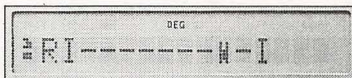
```
10:"A" RANDOM : CLEAR :
   PAUSE "** VOLLY BALL
   **":C=4576:P=63498:
   L=1: DIM Y$(1):Y$(0)
   =" -":Y$(1)="- "
15:INPUT "HANDY (1-10)"
   ;H
20:WAIT 10: PRINT "SERV
   E KEN":K$= INKEY$ :S
   = RND 2: IF K$=""
   THEN 20
25:S=S-1: IF S=1 PAUSE
   "SERVE KEN ARI":
   GOTO 30
26:PAUSE "SERVE KEN NAS
   HI"
30:PAUSE "SERVE": IF S=
   0 THEN 35
33:R= RND (12-H): IF R=
   1 PAUSE "NICE SERVE"
   : GOTO 150
34:PAUSE "SERVE RETURN"
35:WAIT 0: PRINT " RI--
   -------I":R= RND 9:T
   = RND (9+H)
40:CALL C: POKE P+5R,8,
   15,15,15,8
50:FOR I=0 TO T:K$=
   INKEY$ : IF K$=""
   NEXT I: GOTO 500
60:I=T: NEXT I
70:O= VAL K$: IF O<>R
   GOTO 500
80:IF RND (20-H)=1 LET
   L=3
85:ON L GOTO 90,100,110
90:ON RND 3 GOTO 92,95,
   97
92:POKE P+5R,96,40,60,4
   0,96:L=2: GOSUB 990:
   PAUSE "RECEIVE":
   GOTO 35
95:POKE P+5R,64,96,64,9
   6,80:L=2: GOSUB 990:
   PAUSE "RECEIVE":
   GOTO 35
 97:POKE P+5R,64,48,110,
   8,4:L=2: GOSUB 990:
   PAUSE "RECEIVE":
   GOTO 35
100:POKE P+5R,0,126,56,1
   26,0:L=3: GOSUB 990:
   PAUSE "TOSS!!": GOTO
   35
110:POKE P+5R,0,120,60,1
   26,0: GOSUB 990:
   POKE P+5R,0,60,30,63
   ,0
120:GOSUB 990: POKE P+5R
   ,0,120,60,120,0:
   GOSUB 990:L=1: PAUSE
   "ATTACK!!"
130:R= RND (H+1): IF R=1
   PAUSE "ATTACK RETURN
   ": GOTO 35
140:PAUSE "NICE ATTACK!!
   "
150:IF S=0 LET S=1: GOTO
   800
160:A=A+1: GOTO 800
500:BEEP 1:L=1: PAUSE "M
   ISS!!": IF S=1 LET S
   =0: GOTO 800
510:B=B+1: GOTO 800
800:WAIT 150: PRINT "SCO
   RE ";A;Y$(S);B
810:IF A=15 WAIT : PRINT
   "WIN A GAME": END
820:IF B=15 WAIT : PRINT
   "LOSE A GAME": END
830:GOTO 30
990:CALL 28480: CALL C:
   FOR J=0 TO 20: NEXT
   J: RETURN
```

ＲＩ－－－－－－－－－－－Ｉ
１２３４５６７８９
のキーに対応しています

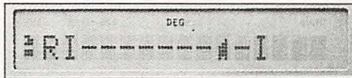
《第１図》ＢＡＬＬとキーの対応図



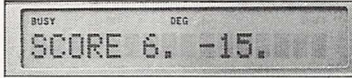
《写真１》ボールが返ってきたー。レシーブをしろ!



《写真２》これはトスをしているところですぞ



《写真３》そして，アタック! いかにもそういう感じ?



《写真４》６対15で負けちゃいました

★**影**：どひー!ベーマガこわい!あんまりこわいのでプログラムを入力しちゃえ!**編**：ほかにこわいものは？**影**：チョコレート味のフローピーディスクが１枚こわい!（福島県郡山市・熊谷武志20才）……【**影**：なんじゃらほい？】

PC-1500/1501用

Search a key
(サーチ ア キー)

工藤　和義



Let's Read

ある日，電波新聞社から金庫のカギが盗まれてしまった。

そこで，あなたはDr.Dから「カギを捜してこい」と言われたのであった。

Let's Play

この建物は5階建てで，各階に一つカギがあります。どれが本物かわからないので全部取ってください。全部取ると，クリアです。

敵やバクダンにぶつかったり，タイムがなくなると，1人減ります。3人死ぬとGAME　OVERです。

操作は[8][2][4][6]で上下左右です。また，スペース・キーを押すと，向いている方向にバクダンを置き，それに敵が当たると死にます(復活する)。

バクダンは六つまでなので，大事に使ってください。

カギを取るとスコアが100とタイムが10プラスされます。

なお，RUNするとタイトルが表示されるので，何かキーを押してスタートです。

P.S.　1850バイトをオーバーしたので50行のタイトルでも削ってください。

✢　✢　✢

Search a keyのプログラム・リスト

```
 10:CLEAR :WAIT 0:
    DIM I$(8),H(5)
    ,N(5),K(5),Y(5
    ),C(5)
 20:FOR I=0TO 8:
    READ I$(I):
    NEXT I
 30:FOR J=1TO 5:
    READ H(J),N(J)
    ,Y(J),K(J):
    NEXT J
 50:PRINT "*** Sea
    rch a Key !! *
    **":E=1:S=0:M=
    3
 60:IF INKEY$ =""
    THEN 60
 65:PRINT E;" MEN
    START":BEEP 2:
    CLS
 70:GOSUB 430
 75:CURSOR X:
    GPRINT I$(2):B
    $="4"
 80:IF T=0THEN 510
 90:CURSOR 23:
    PRINT USING "#
    ##";T:USING :T
    =T-1
100:A$=INKEY$ :
    GOSUB 470:IF A
    $="6"OR A$="4"
    LET B$=A$
105:IF A$=" "THEN
    270
110:ON INT (VAL A$
    /2)GOTO 160,19
    0,220,250
120:GOTO 140
140:IF X=YTHEN 510
150:IF B$="6"THEN
    CURSOR X:
    GPRINT I$(1)
155:IF B$="4"THEN
    CURSOR X:
    GPRINT I$(2)
157:GOTO 300
160:IF A=1THEN 300
170:IF N(A)=XLET A
    =A-1:GOSUB 440
180:GOTO 80
190:X=X-1:IF X<7
    LET X=7
200:CURSOR X:
    GPRINT I$(2);I
    $(0):IF X=Z
    THEN 510
205:IF K(A)=XTHEN
    400
210:GOTO 300
220:X=X+1:IF X>16
    LET X=16
230:CURSOR X-1:
    GPRINT I$(0);I
    $(1):IF X=Z
    THEN 510
235:IF K(A)=XTHEN
    400
240:GOTO 300
250:IF A=5THEN 300
260:IF H(A)=XLET A
    =A+1:GOSUB 440
265:GOTO 300
270:IF B=0OR Z>1OR
    X=7OR X=16THEN
    300
275:IF B$="4"LET Z
    =X-1:CURSOR Z:
    GPRINT I$(3)
280:IF B$="6"LET Z
    =X+1:CURSOR Z:
    GPRINT I$(3)
290:B=B-1:CURSOR 3
    :PRINT B:GOTO
    300
300:IF Y=ZTHEN
    CURSOR Y:PRINT
    " ":Y=0:Z=1:
    BEEP 2:S=S+100
    :CURSOR 18:
    PRINT USING "#
    ####";S:USING
302:IF Y=0THEN 80
303:Q=RND 3:IF X=Y
    THEN 510
305:ON QGOTO 310,3
    20,330
310:CURSOR Y:
    GPRINT I$(8):
    GOTO 80
320:Y=Y-1:IF Y<7
    LET Y=7
325:CURSOR Y:
    GPRINT I$(8);I
    $(0):IF X=Y
    THEN 510
327:GOTO 80
330:Y=Y+1:IF Y>16
    LET Y=16
335:CURSOR Y-1:
    GPRINT I$(0);I
    $(8):IF X=Y
    THEN 510
337:GOTO 80
400:IF C(A)=1THEN
    300
410:BEEP 1,150,220
    :C(A)=1:S=S+10
    :T=T+10
420:CURSOR 18:
    PRINT USING "#
    ####";S:USING
    :FOR K=1TO 5:
    IF C(K)=0THEN
    300
425:NEXT K:GOTO 60
    0
430:A=RND 5:FOR D=
    1TO 5:C(D)=0:
    NEXT D:X=10:T=
    95-E*5:B=6
440:CLS :PRINT A;"
    F";B;" ";:
    GPRINT I$(6);:
    CURSOR 17:
    GPRINT I$(6):Z
    =1
450:CURSOR 18:
    PRINT USING "#
    ####";S:USING
460:Y=Y(A):GOSUB 4
    70:RETURN
470:IF H(A)>0THEN
    CURSOR H(A):
    GPRINT I$(4)
480:IF N(A)>0THEN
    CURSOR N(A):
    GPRINT I$(5)
490:IF C(A)=0THEN
    CURSOR K(A):
    GPRINT I$(7)
500:RETURN
510:CLS :M=M-1:IF
    M=0THEN 550
520:PRINT "<<< M i
     s s >>>":BEEP
    3:PAUSE
530:PRINT "SCORE "
    ;S;" MAN ";M:
    PAUSE :PAUSE
540:GOSUB 430:GOTO
    90
550:PRINT "<<< GAM
    E OVER >>>":
    BEEP 3,200,150
    :PAUSE
560:PRINT "SCORE "
    ;S;" MAN ";M
570:IF INKEY$ =""
    THEN 570
580:GOTO 50
600:CLS :S=S+RND 3
    00:PRINT E;" M
    en clear! SCOR
    E";S:M=M+1:
    BEEP 10:PAUSE
610:IF INKEY$ =""
    THEN 610
620:E=E+1:GOTO 70
650:DATA "00000000
    0000","40211F1
    B690C","0C691B
    1F2140","00307
    87830","7F2A2A
    2A2A7F"
660:DATA "60000000
    0060","5D57755
    D5775","00077D
    57","6D3A4F4F3
    A6D"
670:DATA 8,0,14,15
    ,11,8,14,15,14
    ,11,13,7,15,14
    ,12,7,0,15,7,8
```



《写真1》ここは1階。敵がじゃまでカギが取れないよー



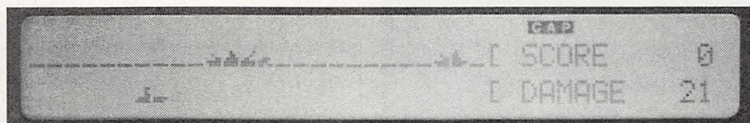
《写真2》そうだ，そういうときはバクダンがあるさ

★こらーっ！8月号の142ページの影！ダーティペアのケイちゃんはどーした！(ちなみにこのハガキは60円切手をはって送りました)。(東京都江東区・ABU14才)……【影：60円切手はるとさすがに着くのが早い？】

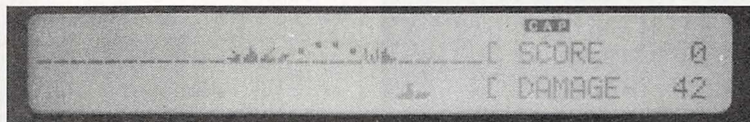
PC-2001用 バトル BATTLE シップ SHIP

縣　俊介





《写真１》まん中に現れるのが自分の戦艦



《写真２》対敵戦艦用のミサイル，命中！



《写真３》潜水艦の魚雷をうけてしまったー

内　容

画面の上，中央にでてくる戦艦をあやつって，敵の戦艦，潜水艦を破壊してください。

遊びかた

［1］と［2］で左右に戦艦が動きます。また，［0］で対潜水艦用の魚雷，［3］で対戦艦用のミサイルがでます。

敵のだす魚雷，ミサイルに当たったり，戦艦と衝突したりすると，ダメージが増え，これが100を越えると沈没，GAME　OVERとなります。

また，SCOREが1,000を越えると前方から，2,000を越えると後方から波がきて，そのままでいるとその方向に流されます。

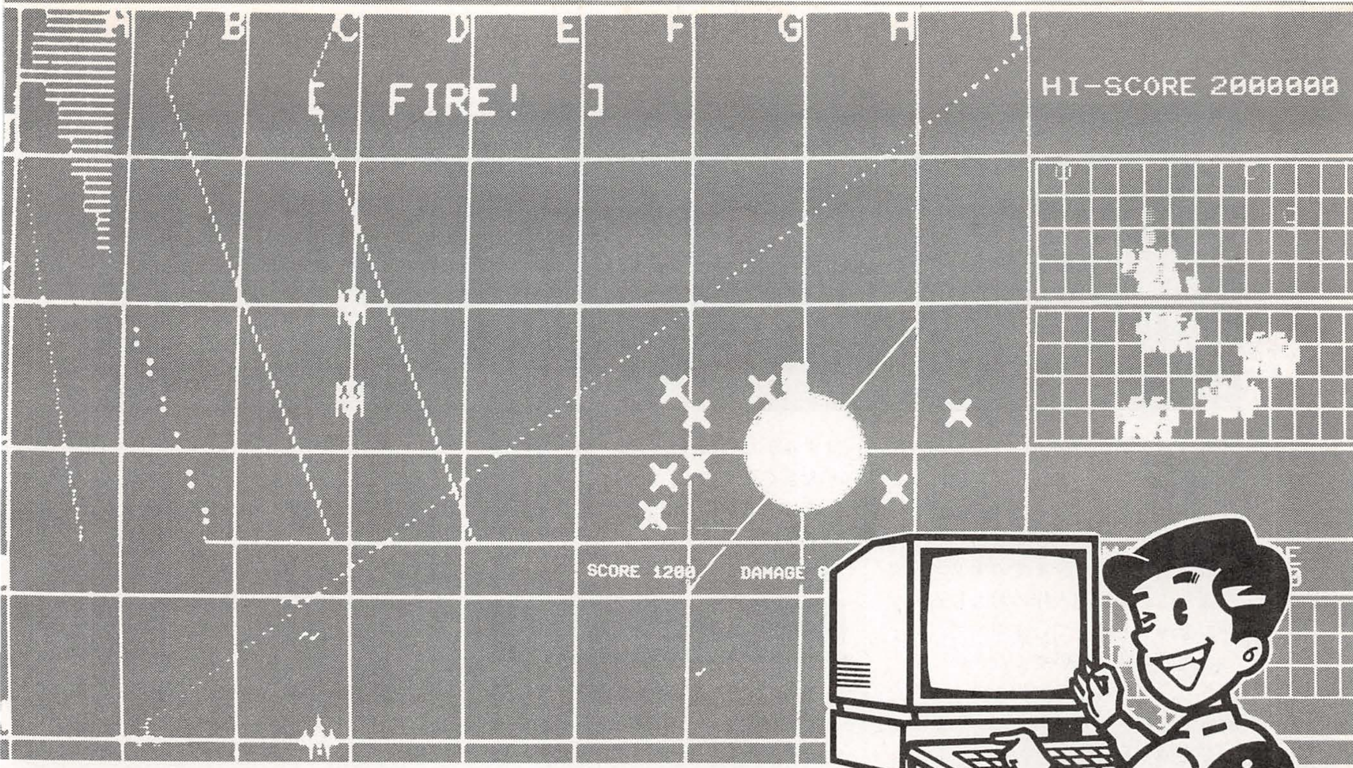
《第１表》主な変数

Y＄	………自分の戦艦のキャラ
X	………自分の戦艦の座標
T０＄	……敵の戦艦のキャラ
T０	………敵の戦艦の座標
T１＄	……潜水艦のキャラ
T１	………潜水艦の座標
BO＄	……対戦艦用ミサイル
B１＄	……対潜水艦用魚雷
SC	………スコア
DA	………ダメージ

BATTLE SHIPのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 300,&HF7FF:DEFUSR=&HF800:DEFINT A-Z:CONSOLE 0,0,0:GOTO 500
20 LOCATE 0:PRINT "_________________________";T0$;"[ SCORE      0";
30 LOCATE 40:PRINT T1$;:LOCATE 66:PRINT "[ DAMAGE    0";
40 REM ********** BATTLE-SHIP  *********
50 R=RND(1)*4:ON R GOTO 90,90,100
60 FOR I=T0-1 TO T0-5 STEP -1:LOCATE I:PRINT MID$(B0$,T0-I,1);:A=USR(100):NEXT
70 IF X<T0-4 AND T0-9<X THEN BEEP 10,1:GOSUB 420
80 LOCATE T0-5:PRINT "_____";:GOTO 110
90 T0=T0-1:GOSUB 380:GOTO 110
100 T0=T0-(T0<24)
110 LOCATE Z0:PRINT "__";:LOCATE T0:PRINT T0$;:Z0=T0
120 IF SC>99 AND SC<200 THEN X=X+(X>4):GOSUB 360
130 GOSUB 270
140 REM *********** SUBMARINE **********
150 R=RND(1)*4:ON R GOTO 200,200,210
160 IF T1>60 THEN 200
170 FOR I=T1+2 TO T1+4:LOCATE I:PRINT MID$(B1$,5+T1-I,1);:A=USR(180):NEXT
180 LOCATE T1-35:PRINT "w";:IF X<T1-34 AND T1-39<X THEN BEEP 10,1:GOSUB 420
190 LOCATE T1+2:PRINT "   ";:LOCATE T1-35:PRINT "_";:GOTO 220
200 T1=T1+(T1<39)
210 T1=T1+1:IF T1>64 THEN T1=40
220 LOCATE Z1:PRINT "  ";:LOCATE T1:PRINT T1$;:Z1=T1
230 IF SC<200 THEN 250
240 X=X-(X<15):GOSUB 380:GOSUB 360
250 GOSUB 270:GOTO 40
260 REM ******* YOUR BATTLE-SHIP *******
270 I$=INKEY$:ON VAL(I$) GOTO 280,290,300:IF I$="0" THEN 330 ELSE 360
280 X=X+(X>4):GOTO 360
290 X=X-(X<15):GOSUB 380:GOTO 360
300 FOR I=X+4 TO X+8:LOCATE I:PRINT MID$(B0$,I-X-3,1);:A=USR(80):NEXT
310 IF T0=X+7 OR T0=X+8 THEN BEEP 25,1:T0=24:GOSUB 470
320 LOCATE X+4:PRINT "_____";:GOTO 360
330 FOR I=1 TO 4:LOCATE X+41:PRINT MID$(B1$,I,1);:A=USR(250):NEXT
340 IF T1=X+40 OR T1=X+41 THEN BEEP 25,1:T1=40:SC=SC+5:GOSUB 470
350 LOCATE X+41:PRINT " ";
360 LOCATE Z:PRINT "____";:LOCATE X:PRINT Y$;:Z=X:RETURN
370 REM ************ CLASH ***********
380 IF X+3<T0 THEN RETURN
390 LOCATE X+2:PRINT "((*))";:BEEP 10,2:LOCATE X+2:PRINT "_____";
400 T0=24:DA=DA+50:GOSUB 420:RETURN
410 REM *********** DAMAGE ***********
420 R=RND(1)*15+20:DA=DA+R:LOCATE 76:PRINTUSING "###";DA;:IF DA<100 THEN RETURN
430 LOCATE X-1:PRINT "-wWWw-";:FOR I=0 TO 19:A=USR(I):NEXT
440 LOCATE X-1:PRINT "。"。""。";:FOR I=20 TO 39:A=USR(I):NEXT
450 LOCATE X-1:PRINT "。。"。"。";:FOR I=40 TO 60:A=USR(I):NEXT
460 LOCATE X-1:PRINT "______";:LOCATE X+39:BEEP 1,2:BEEP 1,3:PRINT "SINK!!":END
470 REM ************ SCORE ***********
480 SC=SC+5:LOCATE 34:PRINTUSING "####";SC;:RETURN
490 REM ********** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ **********
500 LOCATE 4:PRINT "/B /A /T /T /L /E   /S /H /I /P";
510 FOR I=0 TO 11:READ A$:POKE &HF800+I,VAL("&H"+A$):NEXT
520 FOR I=0 TO 49:READ A$:POKE &HFCAE+I,VAL("&H"+A$):NEXT
530 Y$=CHR$(&HE0)+CHR$(&HE1)+CHR$(&HE2)+CHR$(&HE3)
540 T0$=CHR$(&HE0)+CHR$(&HE4):T1$=CHR$(&HE5)+CHR$(&HE6)
550 B0$=CHR$(&HE8)+CHR$(&HE9)+CHR$(&HE9)+CHR$(&HE8)+CHR$(&H77)
560 B1$=CHR$(&HDF)+CHR$(&HE7)+CHR$(&HA1)+CHR$(&H2A)
570 X=10:Z=10:T0=24:Z0=24:T1=40:Z1=40:GOTO 20
590 REM ************ DATA ************
600 DATA 2B,1A,6B,00,70,2F,01,00,44,A9,0C,08
610 DATA 20,60,68,70,70,60,70,7C,78,70,60,70,70,68,64,60,70,30,50,40
620 DATA 78,7C,70,60,20,40,60,60,7C,74,60,60,60,60,20
630 DATA 1C,14,1C,00,00,40,4C,4C,40,40,40,43,43,40,40
```

★８月号57ページのつぐ美さんのTシャツのスミに書かれている"T.M."というのは，つぐ美さんの本名のイニシャル？（埼玉県春日部市・麻宮マミヤ14才）……【編：するどい！つぐ美：ṪSUGUMI ṀOJIMOJI。一同：ニヤニヤ。】



BM特選 ランダムコーナー

本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オールマシン語のソフトを，選んで掲載しています。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表，フローチャートなども必ずつける），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください），Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

APPLEⅡ・Ⅱe/コモドール64/MAXMACHINE/ぴゅう太/JX/RX-78/SMC-777/JR-800/PC-8201/FX-750Pなどの機種は，このコーナーで月がわり掲載していきますので，どしどしご応募ください。

Kimcoのぶっちぎりテクニック考
—はずむボールの動きを表現しよう！—
for MSX/MSX2

木村　泰則

あ～ネタがない…。いつネタ切れになるかと，ハラハラしながら続けてきた「ぶっちぎりテクニック」もいよいよ最終回が近づいてきました。

最終回ぐらい，今までのテクニックを盛り込んだ，超大作のおもしろいゲームを……と考えていますので，ちょっとだけ期待していてください。

さて，今回もオリジナルのゲームを使って，ちょっとススんだ(？)テクニックを紹介しましょう。

ゲームについて

今回のゲームは，「バウンド・キャッチ」といいます。いい名前が思いつかなかったのですが，まあ，要するに，中で使っているプログラムのテクニックは結構使えると思います。

ルールは簡単，勝手にはずんでいるボールを，下のスプリング（に見えないかなぁ）を操って，大きくはずませ，上のキャッチャーでつかまえていけばよいのです。

ボールは，1面めが1個，2面で2個，3面で3個となり，4面めでまた1個にもどります。それぞれ色がついていますが，この色の順に（黄，緑，紫）取れば，ボーナスがもらえます。ボールは床で1回はずむたびに，だんだんはずみかたが小さくなって，しまいには，まったくはずまなくなってしまいます。こうなったらOUTです。このはずみかたの減りかたは，面が進むほど大きくなります。

スピードが遅くて，少々イライラしますが，そのへんはカンベンしてください。

プログラム

まず，ボールの動きですが，よくある速度を変数にして加速度運動を表す手法を使っています。VとWのつく変数が，それぞれx方向(水平)とy方向(垂直)の速度をあつかっています。

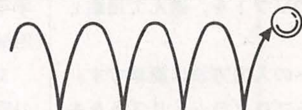
ちょっと工夫したのは，ボールがはずむ効果をだすとき，普通は，ただ，"W＝－W"というぐあいに，垂直方向の速度を反転させるだけが多いのですが，これではボールのあのだんだんはずみかたが小さくなって，ついには転がるだけになってしまうようすは表せません。

そこで，ここでは，はずむときにWに－1から0までの負の小数をかけて，そんな効果をだしています　(110行，第1図)。この110行で使っている"FIX"という関数は，数の正負に関係なく，小数部分を切り捨てるという働きをします。"INT"と似ていますが，数が負のときにちがった働きをするので注意してください。

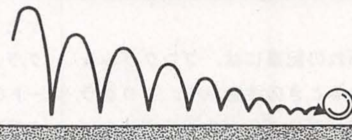
もう一つ，音にもこっています。音だしは，170～190行でやっていて，そのためのデータは，440～480行にあります。

データは，先頭で音のおよその高さを決め，以下，上位4ビット(左半分)で音の細かい高さ，下位4ビット（右半分）で音量の指定が15回分してあって，"SOUND"のサブ・ルーチンが呼ばれるごとに，1回分ずつ音として

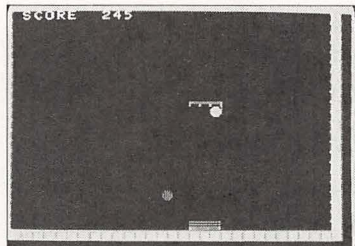
W=－Wだと…



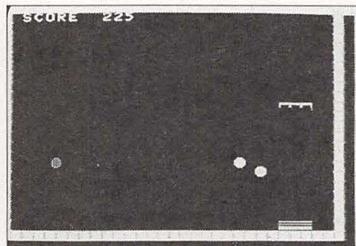
W=W×(－0.9)
てなぐあいにすると…



《第1図》ボールのはずみがだんだん小さくなって，しまいには転がるだけになっていくようすを表す



《写真1》下のスプリングではずませて，上のキャッチャーでボールをつかまえる



《写真2》ボールは，3面で3個となる。黄，緑，紫の順でつかまえると……



《写真3》ほら，ボーナス点が加算されるぞ。君は，どこまでいくかな？

★今日，本当に久しぶりに星を見ました(双眼鏡7×50)。はじめ見にくいと思ったら，レンズのフタを片方ははずしてなかった。でも，とってもすてきでした。(東京都大田区・猪瀬祐子19才)……【影：年齢は16進だそうです。】

再現していきます。

データをいろいろと変えると，音も変わるので，自分で試してみてください。

このサブ・ルーチンを使うと，スピードは少々落ちますが，けっこういい音がだせるので，スピードに余裕のあるゲーム(ＢＡＳＩＣでは無理かも…)なら，使ってソンはないと思います。

あと，まあこれはたいしたテクではないのですが，**290行**を見てください。ＦＯＲ～ＮＥＸＴの間にＩＮＫＥＹ＄があって，一見ムダなことをしているようですが，これは，ここでキーバッファをクリアしているのです。

つまり，ゲーム中に受付けたキー入力をそのままにしておくと，ゲーム・オーバーの後の入力待ちのときにそれを読み込んで，いきなりゲームがはじまってしまうので，それを防いでいるのです。

ゲームなどでは，こんなのはたいして必要はないのですが，ベーシックで実用ソフトを作ろうとすると，必ず使うテクなので覚えておきましょう。

それでは次回，最終回をお楽しみに……。

★

《リスト１》バウンド・キャッチのプログラム・リスト(MSX／MSX２用)

```
10 SCREEN 1,0,0:WIDTH 32:KEY OFF:DEFINT A-P,R-Z:A=RND(-TIME):GOTO 310
20 '●●●●● MAIN ●●●●●
30 LOCATE 2,0:PRINTUSING"SCORE#####";SC
40 LOCATE MX,21:PRINT "   ";:LOCATE MX,9:PRINT"   ";
50 A=STICK(0):MV=(A=7 AND MV>-4)-(A=3 AND MV<4)
60 MX=MX+MV:IF MX>27 OR MX<1 THEN MX=MX-MV:MV=0
70 LOCATE MX,21:PRINT "ををを";:LOCATE MX,9:PRINT"ぁぁぁ";
80 FOR I=0 TO LE:X=BX(I):Y=BY(I):V=BV(I):W=BW(I):IF Y=209 THEN 130
90 Z=6144+(Y AND 248)*4+(X+4)¥8:IF VPEEK(Z)=135 THEN S0=1:Y=0:C(CT)=I:CT=CT+1:Y=
209:SC=SC+10:GOTO 120
100 W=W*(1+2*(X<8 OR X>228)):X=X+W:V=V+1:Y=Y+V:IF Y<168 THEN 120
110 Y=168:IF VPEEK(6816+(X+4)¥8)=134 THEN S0=3:V=-16 ELSE S0=2:V=-FIX(V*Q)-1:FF=
FF-(V=-1):SC=SC+5
120 PUTSPRITE I,(X,Y),I+11,0
130 GOSUB 170:BV(I)=V:BX(I)=X:BY(I)=Y:BW(I)=W:NEXT
140 IF CT=LE+1 AND S1=9 THEN 210
150 IF FF=0 THEN 30 ELSE 270
160 '●●●●● SOUND ●●●●●
170 IF S0>0 THEN S1=S0:S0=0:SD=SN(S1,0):SI=1
180 A=SN(S1,SI):B=A ¥ 16:C=A AND 15:SOUND 1,SD:SOUND 0,B*16+15:SOUND 8,C
190 SI=(SI+1)AND 15:S1=S1+(S1-9)*(SI=0):RETURN
200 '●●●●● CLR ●●●●●
210 SOUND 8,0
220 A=0:FOR I=0 TO 3:A=A-(C(I)=I):NEXT
230 SC=SC+A*50:LOCATE 11,7:PRINT"BONUS ";A*50:LOCATE 10,10:PRINT"SCORE :";SC
240 FOR I=0 TO 1000:NEXT
250 LE=(LE+1) MOD 3:Q=Q+.1*(LE=0):GOTO 370
260 '●●●●● GAME OVER ●●●●●
270 S0=4:FOR I=0 TO 16:GOSUB 170:NEXT:SOUND 8,0
280 LOCATE 10,10:PRINT"GAME OVER";
290 FOR I=0 TO 299:A$=INKEY$:NEXT:A$=INPUT$(1):GOTO 360
300 '●●●●● READY ●●●●●
310 DIM SN(20,16):SOUND 8,0:SOUND 7,62
320 RESTORE 440:FOR I=0 TO 4:FORJ=0 TO 15:READ A$:SN(I,J)=VAL("&H"+A$):NEXT J,I
330 RESTORE 500:B$="":FOR I=0 TO 7:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$
(0)=B$
340 FOR I=134 TO 136:FOR J=0 TO 7:READ A$:VPOKE I*8+J,VAL("&H"+A$):NEXT J,I
350 COLOR 15,1,7:VPOKE 8208,&H31:VPOKE 8209,&H4E
360 LE=0:SC=0:FF=0:Q=.9
370 MV=0:CT=0:MX=25:BX=31:BY=0:S1=0:S0=0
380 FOR I=0 TO 6:BX(I)=RND(1)*120+20:BY(I)=90+I*8:BV(I)=0:BW(I)=4-8*(I AND 1):NE
XT
390 CLS:FOR I=0 TO 4:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT
400 LOCATE 0,22:PRINT"ぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃ";
410 FOR I=0 TO 21:LOCATE 0,I:PRINT"ぃ";SPC(29);"ぃ";:NEXT
420 GOTO 30
430 '●●●●●
440 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
450 DATA 00,5E,4D,3C,4B,3A,29,38,27,16,25,14,23,12,21,00
460 DATA 05,FF,FD,FB,F9,FC,FA,F8,F6,F9,F7,F5,F3,F1,F1,00
470 DATA 03,FF,ED,DB,C9,FC,EA,D8,C6,F9,E7,D5,C3,F1,E1,00
480 DATA 04,5F,6E,7D,6C,7B,8A,79,88,97,86,95,A4,93,A2,00
490 '●●●●●
500 DATA 3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3C
510 DATA FF,00,FF,00,FF,FF,FF,00
520 DATA 00,FF,FF,81,81,00,00,00
530 DATA FF,81,81,81,81,81,81,FF
```

★影さんに送るはずのバスガイドさんの写真だけど，封筒に入れようとしたとき，いきなり爆発した。どうしよう？（茨城県東茨城郡・**MOと酢14才**）……【**影**：な，なに～ 責任もってもう一度写真を撮ってくること／】

MSX

♪ ザ・ビデオゲーム
ミュージック・プログラム
カルテット

ⓒセガ・エンタープライゼス
♪ PC-8801mkIISR/FR/MR(V2モード)用

by YK-2

じゃじゃん！ YK－2です。さてさて，今回お送りするのは最近マークIIIも絶好調！ のセガの「カルテット」です。

カルテットの一番の魅力はなんといっても，あの4人同時プレイではないでしょうか。私も友人といっしょに大声をはりあげて，プレイしたことがよくあったものです。

BGMもとてもよくマッチしていて，Very Good！ ゲームをプレイしたことのない人も，このプログラムをRUNすれば，曲のすばらしさがよくわかると思いますヨ。

それでは今月もはりきって，いってみよう！

曲 目

今回紹介するのは，ROUND1～2と3～4のBGMとラウンド・クリアのBGMです。本当はもっと載せたかったんだけど，今回あまり時間がなくて作るヒマがなかったのです。どーもスイマセン！ とにかく，曲DATAはまちがうとヒサンだから慎重にネ！

FM音源の上手な使いかた

では，前回の予告どおり，今回はMMLのYコマンドを使った音色切りかえテクニックを説明しましょう。

> 例その1…「ブラス系の音を使いたくて22番のブラスを選んだんだけど，いまいちハギレがよすぎるね。もうちょっとアタックが遅ければいいんだけど…」

こんな場合，あなたならどうしますか？ ナニナニ？ CMD：VOICEを使えば簡単だって？ それはそうか

《第1表》FM部レジスタ・マップ

レジスタ・アドレス						コメント
21	TEST					LSIのテストデータ
24	TIMER-A					タイマAのプリセット値
25					TIMER-A	
26	TIMER-B					タイマBのプリセット値
27	Mode	RESET B A	ENABLE B A	LOAD B A		ch3のモード，および タイマのコントロール
28	Op1	Op2	Op3	Op4	CH	Key-on/off
2D	—					分周器のセット
2E	—					1/3，1/6分周の選択
2F						1/2分周にセット
30 ∫ 3E		Detune		Multiple		×0 ch1 Op1 ×1 ch2 Op1 ×2 ch3 Op1 ×3 dummy ×4 ch1 Op3 ×5 ch2 Op3 ×6 ch3 Op3 ×7 dummy ×8 ch1 Op2 ×9 ch2 Op2 ×A ch3 Op2 ×B dummy ×C ch1 Op4 ×D ch2 Op4 ×E ch3 Op4
40 ∫ 4E		Total Level				
50 ∫ 5E	Key-Scale		Attack Rate			
60 ∫ 6E			Decay Rate			
70 ∫ 7E			Sustain Rate			
80 ∫ 8E	Sustain Level		Relese Rate			
90 ∫ 9E			SSG-EG			
A0 A1 A2	F-Num 1					F-Numbers/BLOCK 各々ch1，ch2，ch3に対応する
A4 A5 A6		BLOCK	F-Num 2			
A8 A9 AA	ch3 F-Num 1					効果音モード，音声合成モードのとき使用
AC AD AE		ch3 BLOCK	ch3 F-Num 2			
B0 B1 B2		Feedback	Algorithm			フィードバック／アルゴリズム

★影さんは，夏なのにマスクとレインコートを身に着けているから，札幌支局にいきなさい！(群馬県富岡市・国道No.18)……【編集長：今度，網走支局を作ろうという話があるらしいからなー。影：さあ，仕事，仕事。】

もしれないけど，もしもそれが曲の途中だったら，曲にスキ間ができちゃうんじゃないかな。

前回紹介した，「音色を切りかえた後の演奏を最短にする」という方法を使ってもいいんだけど，音色の細かいところをそんなに気にしなければ，**MMLのYコマンド**を使ったほうがず〜っとカンタンですよ！

例1の場合，22番ブラスのアタック・レートの平均は18ですから，それを14ぐらいにすればいいわけですね。**リスト1**を実行すれば，ちがいがわかると思います。

Yコマンドとは…Yコマンドというのは，他機種の場合でいうSOUND命令，つまりOPNに直接データを送るコマンドなのです。

つまり「Y7，49」というのは「SOUND7，49」と同じことなのです。ただ，88SRの場合はそれがCMD PLAY文中で使えるため，PSGだけでなくFM音源の音色を演奏中に，容易に変えることができるのです。

ファンタジーゾーンのVGMや，今回のカルテットのVGMのハイハットやスネアドラムの切りかえも，このYコマンドで行なっています。

★では，Yコマンドを使ってみよう

このYコマンドを使う方法はSOUND文（88SRでいえばCMD VOICE REG文）を理解していればとってもカンタンです。**第1表**にOPNのFM部のレジスタ・マップを載せておきますので，**リスト1**と比較しながら研究してください。

また，SOUND文に関しては，ベーマガ85年12月号にくわしく載っています（実は私もコレでSOUND文をマスターしたのさッ！）。持っている人は，そちらも参考にするとより深く理解できるでしょう。

例その2…「44番のシタールの音をギターのかわりに使いたいんだけどキーオフした後の音が長すぎる！」

こういう場合は，オペレータのリリースレートを大きくすればよいのですから，**リスト2**のようにしてください。

これで少しはわかってくれたかな？もしも，ど〜してもわかんないところがあったら，編集部までハガキにくわしく書いて送ってください。「これは！」というナイスな質問だったら，誌面で紹介しちゃおうと思います。

終わりに

余談ですが，X1のFM音源チップは，なんと！ あのリターン・オブ・イシターのFM音源チップと同じものなんですよ！ X1ユーザーは絶対買ってしまうべきだと思います。

ところで，他機種用プログラムも，どんどん投稿されてるので，掲載していきたいと思います。お楽しみに！

《リスト1》アタック・レートを18から14にしたときとのちがいの例

```
10 'レイ 1
20 NEW CMD
30 CMD PLAY "@22v15o5crdrerfrg " 'normal
40 CMD PLAY "@22v15y80,14y84,14y88,14y92,14crdrerfrg" 'attack rate 18->14
50 ' &h50 = 80
```

《リスト2》リリース・レートを大きくしたときのちがいの例

```
10 'レイ 2
20 NEW CMD
30 B0$="q6t128@44v12l16o5rrdrdrrre-&e-&E-e-e-rddrrdrdrrre-&e-&e-e-e-rdd
40 B1$="q6t128@44y141,8v12l16o5rrdrdrrre-&e-&E-e-e-rddrrdrdrrre-&e-&e-e-e-rdd
50 CMD PLAY ,B0$  'フツウ ノ シタール
60 CMD PLAY ,B1$  'リリース レート ノ ミジカイ シタール
```

《リスト3》カルテット ラウンド1〜2のBGMプログラム・リスト

```
10 'カルテット bgm 1-2
20 NEW CMD:POKE &HE21A,213:CMD STOPM
30 GOSUB *WAVE
40 DIM BASS%(4,9):CMD VOICE COPY 30,BASS%
50 BASS%(0,0)=32
60 BASS%(1,5)=36:BASS%(2,5)=45:BASS%(3,5)=18
70 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,3)=6:NEXT
80 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,4)=2:NEXT
90 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,8)=0:NEXT
100 FOR OP=1 TO 2:BASS%(OP,6)=0:NEXT
110  FOR OP=3 TO 4:BASS%(OP,6)=1:NEXT
120  BASS%(1,1)=18:BASS%(2,1)=14:BASS%(3,1)=10:BASS%(4,1)=10
130  BASS%(1,2)= 0:BASS%(2,2)=3:BASS%(3,2)=4:BASS%(4,2)=3
140  BASS%(1,7)=10:BASS%(2,7)=0:BASS%(4,7)=0
150  BASS%(3,6)=1
160 DIM BRS%(4,9):CMD VOICE COPY 21,BRS%:BRS%(0,0)=50
170 FOR I=1 TO 4:BRS%(I,0)=20:NEXT
180 FOR I=1 TO 4:BRS%(I,6)=1:NEXT
190 BRS%(1,7)=4:BRS%(2,7)=4:BRS%(4,7)=6
200 BRS%(1,5)=30:BRS%(2,5)=24:BRS%(3,5)=34
210 FOR I=1 TO 4:BRS%(I,3)=4:NEXT
220 BASS%(2,2)=4
230 CMD VOICE BRS%,BRS%,BASS%
240 A1$="q8t128l16v11o3co2bb-aa-gg+aa+bv12l20o3cc+dd+eff+gg+v13aa+bo4cc+dd+eff+g
g+aa+bo5cc+dd+eff+gg+aa+bo6cc+
250 B1$="q8t128l16v10o1a-gf+fee-eff+gg+v11l20aa+bo2cc+dd+eff+gg+aa+bv12o3cc+dd+e
ff+gg+aa+bo4cc+dd+eff+gg+a
260 D1$="q8t128l16v9o2co1bb-aa-gg+aa+bv10l20o2cc+dd+eff+gg+aa+v11bo3cc+dd+eff+gg
+aa+bv12o4cc+dd+eff+gg+aa+bo5cc+
270 E1$="q8t128l16v10o1e-dd+cccccc+dd+v11l20eff+gg+aa+bv12o2cc+dd+eff+gg+aa+bo3c
c+dd+eff+v13gg+aa+bo4cc+dd+e
280 F1$="q8t128l16v10o3e-dc+co2bb-bo3cc+dd+v11l20eff+gg+aa+bo4cc+dd+v12eff+gg+aa
+bo5cc+dd+eff+gg+aa+bo6cc+dd+e
290 A2$="l8d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d &d&d&d&d&d&d&D&D
300 E2$="l8f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f &f&f&f&f&f&F&f&f
310 B2$="l8b-&b-&b-&b-&B-&B-&B-&B-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b- &b-&b-&b-&B-&b-&b-&b-
&b-
320 A3$="q8l16c<af>d<b-f>c<af>c<af>c<af>d<b-f>e-<b-f>d<b-f>c<af>d<b-f>d<b->
330 B3$="q8v12l16r16c<af>d<b-f>c<af>c<af>c<af>d<b-f>e-<b-f>d<b-f>c<af>d<b-f>d
340 E3$="o2v13l16b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b
-
350 D3$="q2v15l16y7,48y6,5o3crrrrrrrrrrrrrrry7,56o2q1cc
360 A4$="c<af>d<b-f>e-<b-f>d<b-f>c<af>d<b-f>e-<b-f>f<b-f>e-<b-f>d<b-f>c<a>
370 B4$="r16c<af>d<b-f>e-<b-f>d<b-f>c<af>d<b-f>e-<b-f>f<b-f>e-<b-f>d<b-f>c
380 E4$="o2v13999 999 999 999 999 999 999 999 999 999 99
390 D4$="y7,49y6,15crr crr crr rrr rrr y7,56o2q1ccy7,48r rrr rcc ccc ccc cc
400 F4B$="v14c<v13bv11b-r>":F4C$="v14f+v13fv11ev9dv7d-v5crr":F4D$="v14dv13d-v11c
r"
410 F4$="c<af>d<b-f>e-<b-f>d<b-f>c<af>d<b-f>e-<b-f>f<b-f>l64o4"+F4B$+F4C$+F4D$+F
4B$+"v15l16q1o3cv11o5
420 C5$="t128v13l16o3q6b-8r rb-8 rrb-8 rr b-8r rb-8 rrb-8 rr b-8r rb-8
430 C6$="t128l16g8rrg8rrg8rrg8rrg8rrg8rrg8rrg8
440 E5$="q1l16o2v15crrrcrrrcrrrcrrrcrrrcrrrcrrrc
450 E5B$="crrrcrrccccrcrrr":E5A$="q1o2v15l16"+E5B$+E5B$
460 D5$="q2l16v15y7,49crrrcrrrcrrrcrrrcrrrcrrrcrrrc
470 D5A$="q2l16s9m2000y7,49y6,4crrrcrrrcrrrq8c&c&c&cq2crrrcrrrcrrrq8c&c&c&c
480 D6$="y7,49crrrcrrrcrrrcrrrcrrrcrrry6,10q1ccccccc
490 C7$="b-8r rb-8 rrb-8 rr b-8r rb-8 rrb-8 rr b-b-rb-b-8
500 C8$="g8rrg8rrggrgg8rrg8rrg8rrggrgg8
510 D8B$="q2crrrcrrrccrcq8c&c&c&c":D8$=D8B$+D8B$
520 E8$="crrrcrrrccrccrrrcrrrcrrrccrcc
530 C9$="b-8r rb-8 rrb-b-rb-b-8r rb-8 rrb-8 rr b-b-8b-b-8b-b-
540 CA$="g8ggg8gg gggg g8gg g8ggg8gg g>g<g>g<g>g<g>g<
550 D9B$="q2crrrq8c&c&c&cq2ccrcq8c&c&c&c":D9$=D9B$+D9B$
```

★影の伝説…霧姫を助けるために，影はスタート画面（木の上）からとび降りたが，バグの霊にとりつかれ，姫に永久に会えなかった。END。（茨城県総和町・加古川の西田のタコ14才）……【影：ひめ〜。つぐ美：ひえ〜。】

```
560 DA$=D9B$+"m4000q2crrrq8c&c&c&cq2cq8cq2cq8cq2cq8cq2cq8c"
570 ABB$="q6o518a64b-64&b-32&b-16&b-afrc&cd&d&d&d&d&ddfb-a&ab->cr<g64g+64a32&a16
gf&f&f&f&f&f&fd":AB$=ABB$+"e-"
580 BB$="r16q6v12"+ABB$+"e-16
590 CBB$="b-rb-b-b-rb-b-":CBC$="drdddrdd":CBD$="e-re-e-e-re-e-":CB$=CBB$+CBB$+">
"+CBC$+CBC$+CBD$+CBD$+CBD$+"<e->e-<d>e-<c>d<c>c
600 EBB$="cccrrrrrccrrrrrc":EB$="q2v15o3l16"+EBB$+EBB$+EBB$+EBB$
610 DBB$="q2crrrq8c&c&c&cq2crrrq8c&c&c&c":DB$="y6,4"+DBB$+DBB$+DBB$+DBB$
620 ACB$="f&fe-b-rf&f<b-&b-&b-&b-&b-&b-&b- b->":AC$=ACB$+"c"
630 AD$="e-&e-&e-d&d<b-&b-f&f&f&f&f&f&f
640 BC$="r16"+ACB$+"c16"
650 BD$="r16"+AD$
660 CC$="crcccrcccrcccrcce-re-e-e-re-e-e-&e->e-&e-<e&e>e&e
670 CD$="<frfffrfffffrfrff frfrfrfrf>f<d>d<e->e-<e>e<<
680 DC$=DBB$+DBB$
690 DD$=D9B$+"c&cc&cc&cc&cq2y6,8ccccccccy6,4"
700 EC$=EBB$+EBB$
710 EDB$="v14g+gv13f+f v12ev11e-v10dv9d- v8c<v7bv6b-v5a>":EDC$="v14c+c<v13bb-v12
av11a-v10gv9f+>":ED$=EBB$+"crcrcrcrl64q8o4"+EDB$+EDC$+EDB$
720 AEB$="a-&a-f+&f+ff+r>d-&d-&d-c&c<b->cr<b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-":AE$=AEB$+"&b
-"
730 BE$="r16"+AEB$+"&b-16"
740 CE$="l8<a->a-<f+>f+<c+>c+<c+>c+&c+>c+<c>c<<b->b->c<<b-&b-l16b-b-b-8b-b-b-8b-
b-b->b-<b-b-
750 DE$=DBB$+DBB$+DBB$
760 EE$=EBB$+EBB$+EBB$
770 CF$="b-rb-b-b-rb-b- b-rb-b-b-rb-b-
780 DF$="m3000y6,4q8cc&c&cc&cccccy6,10q1ccccccy6,0
790 EFB$="v14e-v13dv11d-v8c":EF$="rrrrrrrr rrl64q8o4"+EFB$+EFB$+"r16r16"+F4B$+F4
B$
800 AG$="q4rgf<b-rgab-r>de-fe-d<b->c
810 BG$="q4r16"+AG$+"&c&c&c&c&c&c
820 CGB$="e-re->e-<e-re->e-<":CGC$="drd>d<drd>d<":CG$="q8>"+CGB$+CGB$+CGB$+CGB$+
CGC$+CGC$+CGC$+"ff<b-r>crcd
830 EGB$="l8crccl16crccl8cc":EG$="v15q1o3"+EGB$+EGB$+EGB$+EGB$
840 DGB$="l8rrc&cc&cc&crrc&cc&cc&c":DG$="m3000y6,4"+DGB$+DGB$
850 AH$="q4rgf<b-rgab-r>de-ffb-af
860 BH$="q4r16"+AH$+"&f&f&f&f&f&f
870 CHB$="frf>f<frf>f<":CH$=CGB$+CGB$+CHB$+"f>frr<e->e-rr<"+CHB$+"f>frr<e->e-rr
880 EH$=EGB$+EGB$+EGB$
890 DH$=DGB$+"rrc&cc&cc&c
900 CI$="q8<fe-rre-re-e- e-e-dd<b-b->cc
910 DI$="l16y6,10q2c q8y6,4ccc q2y6,10cccc q8y6,4cc q2y6,10cccccc
920 EI$="rcrr l64o4q8"+EFB$+EFB$+EFB$+EFB$+"rr"+F4B$+F4B$
930 '
940 AJ$="q6l8r48o5c&c&cd&d&d&d<b-b-&b-b->c&c&cff32&f16
950 BJ$="v13q6l8r64o4a&a&ab-&b-&b-&b-gg&gga&a&ab-b-16&b-32&b-64
960 FJ$="l8q8o4v13fv12fv11f v13fv12fv11fv10f v13q7ff&ff q8fv12fv11f q7v13ffq8
970 CJ$="q4o3l16b-rb-b-b-rb-b- b->b-<rb-b->dfb- <b-rb-b-b-rb-b- b->b-<rb-b->e-gb
-
980 EJB$="crrr rrrc cccrrrrr":EJ$="q2o3v15l16"+EJB$+EJB$
990 DJB$="y6,10q1crrry6,4q8c&c&cy6,10q1c cccry6,4q8c&c&c&c":DJ$=DJB$+DJB$
1000 AK$="f&fe-dre-&e-d&d&d&d&d&d&d<b-b->
1010 BK$="b-&b-b-b-rb-&b-b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-ff
1020 FK$="v13fv12fv13f grv13gv11g v13gv12gv11gv10gv9ggg v13q7dd
1030 CK$="<grgggrgg g>gr<gg>dfg <ggrggrgg>ff<b-b->ccdd
1040 EK$=EJB$+"cccrrrrr ccrrrrrc
1050 AL$="f&fe-e-rdrdrc&c&ccr<b-r>
1060 BL$="b-&b-b-b-rb-rb-r
1070 FL$="q8v13gv11g q7v13ggrgrgr v13q8gv12gv11g v13grg
1080 CL$="e-e-r>e-rrde-<e-gb->e-<e->e-de-<e-e-r>e-rrde-<e->e-re-<e->e-de-
1090 AM$="d&d&d&d&de-dc&c&c&c&c&c&c&c&c<
1100 BM$="b-&b-&b-&b-&b-b-b-a&a&a&a&a&a&a&a&a
1110 FM$="q8v13gv12gv11gv10gv9gq8v13ggq8v13f fv12ffv11ffv10fv9fv8f
1120 CM$="<frr>frre-fe-f<e-fe-de-f fgrfrrff<ff>e-fe-d<b-f
1130 EOB$="v14gv13f+v11ev9d"
1140 EO$="crrr rrrrl64o4q8"+EFB$+EFB$+EFB$+EFB$+"l16rrrrrrrr rrrr"+"l64o4q8v14gv
12fv14gv12fv14gv12fv14gv12f"+EOB$+EOB$+EFB$+EFB$+"q1o3v15cc
1150 DO$="q1y6,10crrry6,4q8ccccy6,6cccc q2y6,10cccc cccc q8y6,4ccq2y6,10cy6,4q8c
y6,10q1 l32ccccl16cc cccc
1160 I=0
1170 CMD PLAY A1$,B1$,,D1$,E1$,F1$
1180 CMD PLAY A2$,B2$,,A2$,E2$,E2$
1190 CMD PLAY "o5"+A3$,"o5"+B3$,,D3$,E3$,"o5"+A3$
1200 CMD PLAY A4$,B4$,,D4$,E4$,F4$
1210 CMD PLAY A3$,B3$,C5$,D5$,E5$,A3$
1220 CMD PLAY A4$,B4$,C6$,D6$,E5$,A4$
1230 CMD PLAY ">"+A3$,">"+B3$,C7$,D5A$,E5A$,">v12"+A3$
1240 CMD PLAY A4$,B4$,C8$,D8$,E5A$,A4$
1250 CMD PLAY A3$,B3$,C9$,D9$,E5A$,A3$
1260 IF I>0 THEN CMD PLAY A4$,B4$,CA$,D8B$+DF$,E5B$+EF$,A4$:GOTO 1280
1270 CMD PLAY A4$,B4$,CA$,DA$,EA$,A4$
1280 CMD PLAY AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,"v10"+AB$
1290 CMD PLAY AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,AC$
1300 CMD PLAY AD$,BD$,CD$,DD$,ED$,AD$
1310 CMD PLAY AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,AB$
1320 CMD PLAY AE$,BE$,CE$,DE$,EE$,AE$
1330 CMD PLAY AF$,BF$,CF$,DF$,EF$,AF$
1340 CMD PLAY AG$,BG$,CG$,DG$,EG$,AG$
1350 CMD PLAY AH$,BH$,CH$,DH$,EH$,AH$
1360 CMD PLAY ,,CI$,DI$,EI$
1370 CMD PLAY AJ$,BJ$,CJ$,DJ$,EJ$,FJ$
1380 CMD PLAY AK$,BK$,CK$,DJ$,EK$,FK$
1390 CMD PLAY AL$,BL$,CL$,DJ$,EJ$,FL$
1400 CMD PLAY AM$,BM$,CM$,DJ$,EJ$,FM$
1410 CMD PLAY AJ$,BJ$,CJ$,DJ$,EJ$,FJ$
1420 CMD PLAY AK$,BK$,CK$,DJ$,EK$,FK$
1430 CMD PLAY AL$,BL$,CL$,DJ$,EJ$,FL$
1440 CMD PLAY AM$,BM$,CM$,DO$,EO$,FM$
1450 I=I+1:GOTO 1230
1460 END
1470 *WAVE
1480 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
1490 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$):NEXT
1500 RETURN
1510 DATA 6a,8f,b6,df,0b,39,6a,9e,d5,10,4e,8f  'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

《リスト4》カルテット ラウンド3～4のBGMプログラム・リスト

```
10 'ｶﾙﾃｯﾄ bgm 3-4
20 NEW CMD:POKE &HE21A,205:CMD STOPM
30 DIM BASS%(4,9):CMD VOICE COPY 30,BASS%
40 BASS%(0,0)=32
50 BASS%(1,5)=36:BASS%(2,5)=45:BASS%(3,5)=18
60 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,3)=7:NEXT
70 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,4)=2:NEXT
80 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,8)=0:NEXT
90 FOR OP=1 TO 2:BASS%(OP,6)=0:NEXT
100  FOR OP=3 TO 4:BASS%(OP,6)=1:NEXT
110  BASS%(1,1)=19:BASS%(2,1)=14:BASS%(3,1)=10:BASS%(4,1)=10
120  BASS%(1,2)= 0:BASS%(2,2)=3:BASS%(3,2)=4:BASS%(4,2)=3
130  BASS%(1,7)=10:BASS%(2,7)=0:BASS%(4,7)=0
140  BASS%(3,6)=1
150 C1B$="q7t128o3l16v13b-&b-&b->c<rgb->c<b-rb-rb->c<g&gf&f&ffrce-":C1$=C1B$+"fg
>g<g>ggb-&b-&b-
160 A1$="t128l16"
170 C2$=C1B$+"b->c+64&d64&d32&d<b-gb-&b-b&b
180 A3$="b-&b-&b->cr<gb->cfgfe-crrrfgb-e-fb-ge-fce-fgcrr
190 D3$="s9m2500y7,49q1ccccq8cq1ccc cccccrcr ccccq8cq1ccc cccccccr
```

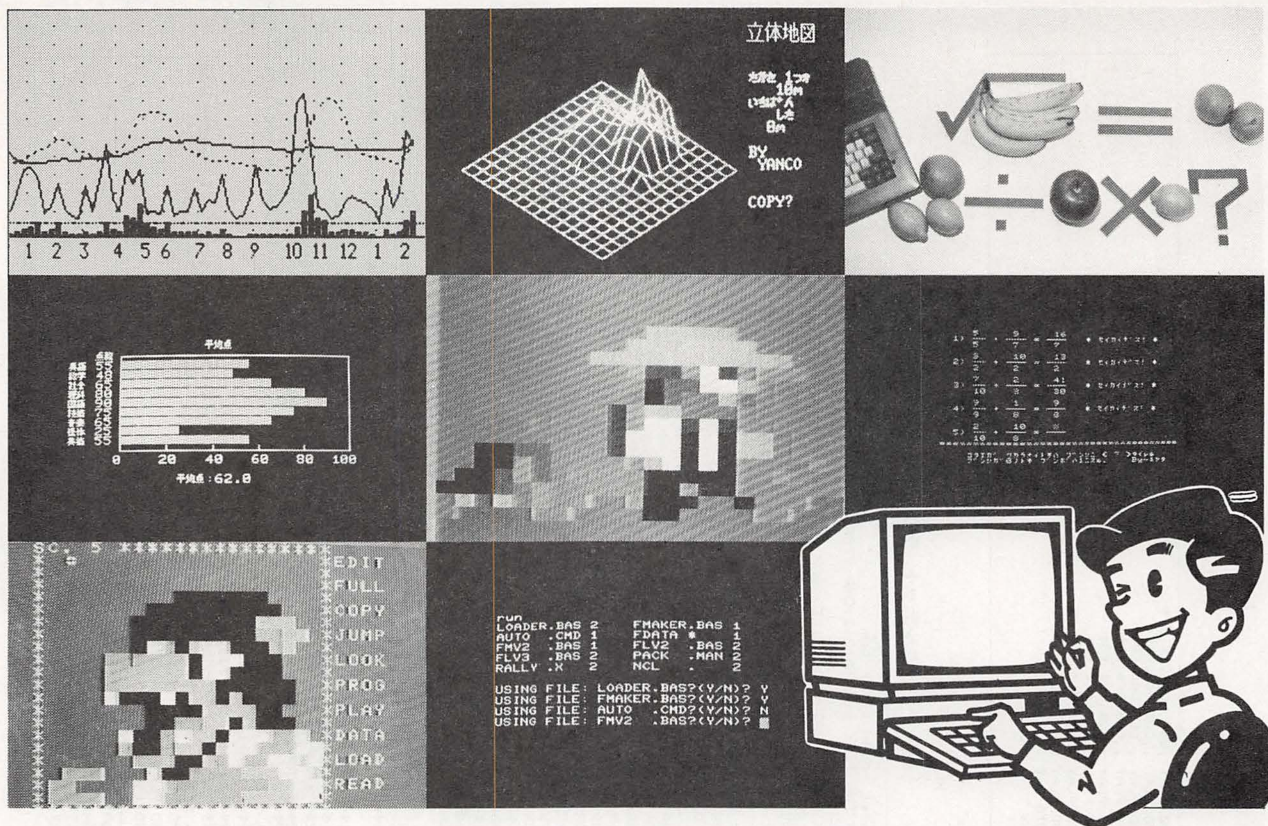
★私はOFを見て，影さんを笑い，いい気分になってから，長いプログラムにチャレンジします。影さん，いつもありがとう！（北海道千歳市・**つぐ美さんの弟子13才**）……**【編**：影さんも人のためになってるんですね。**影**：ほー。**】**

```
200 E3$="o3q1v15cccc ccccccccrcr ccccrcccccccccc
210 A4$="124<b-b-c>e-ce-cce-fe-fe-e-fgfgb-b->ce-ce-
220 A5$="f+&g&g&f+e-c<b-gb->ce-fg<<116b-&b-b-&b-b-b&b&b
230 D4B$="ccccrrccccrr":D4$="q1124"+D4B$+D4B$
240 E5B$="v15gv13f+v11fv9e":E5C$="v15dv13c+v11cr":E5D$="v15ev13e-v11dv9c":E5E$="
v15c<v13bv11av9g>"
250 E5$="164q8o4"+E5B$+E5B$+E5B$+"116rrr164"+E5C$+E5D$+E5D$+E5E$+E5E$+E5E$+E5E$
260 D5$="q2116y6,10cccy6,4q8cc&cy6,10q2cccccccccq8y6,4cc
270 A6$="o7c+64d64&d32c<b-gb-grb-&b-&b-&b-&b-g&gb-&b- b-64b64>c32&cr<e-&e-&e-&e-
&e-&e-&e-&e-&e-c&ce-&e-
280 B6$="@20o7v13c<cgc>c<cfc>c<db-d>d<d>fe- c<fb-g>e-<g>f<ggcb-c>c<g>f<g>
290 E6B$="cccrrrcccrcrcr":E6$="116q2o3v15"+E6B$+E6B$
300 D6B$="q1cccrq8c&cq1ccrccrcrcr":D6$=D6B$+D6B$
310 A7$="b-64b64>c32&cr<18e-16&e-&e-&e-&e-ff+y112,0y116,0y120,0y124,0g&g&g&g&g16
116rgrgb-&b-8
320 D7$=D6B$+"cccrc q8c&c q1ccr q8c&c q1cr q8cc
330 E7$=E6B$+"cccrc rr ccr rr c
340 D8B$="q1cccrq8c&cq1ccrccrc&c&cr"
350 D8$=D6B$+"m3000q2y6,10cccq8y6,4cccq2y6,10ccc ccc q8y6,4c&ccc
360 E8$=E6B$+"164o4q8"+E5B$+E5B$+E5B$+"116rrr164"+E5D$+E5D$+E5D$+E5E$+E5E$+E5E$
370 C9$=">cc>c<ccb-<b->cce-fge->e-<d>d<c>c<b-gce-fg<d-d->>d-<b-gfe-c
380 D9$=D8B$+D8B$
390 CA$="<gab-agfe-f b->cb->c<<b->>fe-<c<ga->b->c<<fg>a-b-<f>gb->c<<f>ge-c
400 DA$=D8B$+"q1ccrccr q2y6,10132cccr y6,4116cq8m3500ccccc&cc
410 EA$=E6B$+"ccrccr o4164q8v13gv11fv13e-v11dv13cv9<b>r32116 o3q1v15c
420 CB$="o4f&f&ffrce-fe-re-re-fc&c<b-&b-&b-b-rfa-b->crcrce-&e-&e-
430 EB$=E6B$+"cccrrrccr164q8o4"+E5E$+E5D$+"r16"+E5E$+E5D$
440 DB$=D6B$+"q1cccrq8c&cq1ccry6,10q1ccrccy6,4q8c&c
450 CC$="f&f&ffrce-fe-re-re-fc&cc&cc<b-rgrfg&gf&fca-rf
460 CD$=">cb->c<<b->a-b-<a->b-d>cc+d<f>f<d>d<cb->c<<b->a-b-<a->b-<a->dgfb-<d>f<d
470 CE$="b->c>c<b-fgrb->c64c+64&c+32c<b-g<fg>b-g<b->c>c<b-fgrb->g<cb-aff+dc
480 DFB$="y6,4q1crrrq8c&c&cq1cccrrcrrr":DF$=DFB$+"cccccccccq8c&cq1ccq8c&cc
490 EFB$="o3116q1v15crrrrrrcccrrcrrr":  EF$=EFB$+"cccccccccrrccrrc
500 EGB$="v15bv13b-v12ar":EGC$="v15d+v13dv12c+v11c":EG$=EFB$+"c rr c rr crrcrcrl
64q8"+EGB$+"o4"+EGC$+"v9<bv8b-v7a"
510 DG$=DFB$+"q8cq1ccq8cq1cccrrcrq8cry6,10q1ccr
520 DH$="y6,4q1ccq8c&cc&cq1ccrcrcry6,10c32c32y6,4q8c&c y6,10q1ccccq8y6,4ccccq1y6
,10cccccccc
530 EHB$="v15f+v13fv12er":EH$="116o3q1ccr8r8ccrcrcrc32c32164o4q8v15cv13<b-v12ar>
r16"+EHB$+EHB$+EHB$+EHB$+"116rrrr164"+EGC$+EGC$+EGC$+EGC$+"o3"+EGB$+EGB$+EGB$+EG
B$
540 EI$="o4"+EGC$+EGC$+EGC$+"r16r16r16"+EGC$+EGC$+EGC$+"r16r16r16"+EHB$+EHB$+EGC
$+EHB$
550 EJ$="r16"+EGC$+EHB$+"r16"+EGC$+EHB$+"r16"+EGC$+EHB$+"r16"+EGC$+"o3"+EGB$+"11
6q1ccc
560 CI$="q7t128o3116v13b-&b-&b->c<rgb->c<b-rb-rb->c<g&g
570 CJ$="f&f&ffrce-fb->c+64&d64&d32&d<b-gb-&b-b&b
580 DI$="y6,10q1cccy6,4q8cccy6,10q1cccy6,4q8cccy6,10q1cccc
590 DJ$="y6,4q8cy6,10q1ccy6,4q8cy6,10q1cc y6,4q8cy6,10q1ccy6,4q8cy6,10q1ccy6,4q8
cy6,10q1cccy6,4
600 CMD VOICE ,,BASS%
610 CMD PLAY A1$,A1$,C1$,A1$,A1$
620 CMD PLAY ,,C2$
630 CMD PLAY "@45y128,9y132,9y136,9y140,9 y112,7y116,1y120,7y124,7 y80,18y84,18y
88,18y92,18o5v13"+A3$,,"o3"+A3$,D3$,E3$
640 CMD PLAY A4$,,A4$,D4$,E4$
650 CMD PLAY A5$,,A5$,D5$,E5$
660 CMD PLAY A6$,B6$,C1$,D6$,E6$
670 CMD PLAY A7$,B6$,C2$,D7$,E7$
680 CMD PLAY "y112,7y116,1y120,7y124,7"+A6$,B6$,C1$,D6$,E6$
690 CMD PLAY A7$,B6$,C2$,D8$,E8$
700 CMD PLAY ,,C9$,D9$,E6$
710 CMD PLAY ,,CA$,DA$,EA$
720 CMD PLAY ,B6$,CB$,D6$,E6$
730 CMD PLAY ,B6$,CB$,DB$,EB$
740 CMD PLAY ,B6$,CB$,D6$,E6$
750 CMD PLAY ,B6$,CC$,D7$,E7$
760 CMD PLAY ,,CD$,D6$,E6$
770 CMD PLAY ,,CE$,D8$,E8$
780 CMD PLAY ,,C1$,DF$,EF$
790 CMD PLAY ,,C2$,DG$,EG$
800 CMD PLAY ,,C1$,DH$,EH$
810 CMD PLAY ,,CI$,DI$,EI$
820 CMD PLAY "y112,7y116,1y120,7y124,7",,CJ$,DJ$,EJ$
830 GOTO 660
840 END
```

《リスト5》カルテット ラウンド・クリアのプログラム・リスト

```
10 'カルテット round clear bgm
20 NEW CMD:POKE &HE21A,212:CMD STOPM
30 GOSUB *WAVE
40 DIM BASS%(4,9):CMD VOICE COPY 30,BASS%
50 BASS%(0,0)=32
60 BASS%(1,5)=36:BASS%(2,5)=45:BASS%(3,5)=18
70 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,3)=7:NEXT
80 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,4)=2:NEXT
90 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,8)=0:NEXT
100 FOR OP=1 TO 2:BASS%(OP,6)=0:NEXT
110  FOR OP=3 TO 4:BASS%(OP,6)=1:NEXT
120  BASS%(1,1)=17:BASS%(2,1)=12:BASS%(3,1)=9:BASS%(4,1)=9
130  BASS%(1,2)= 0:BASS%(2,2)=3:BASS%(3,2)=4:BASS%(4,2)=3
140  BASS%(1,7)=10:BASS%(2,7)=0:BASS%(4,7)=0
150  BASS%(3,6)=1
160 DIM BRS%(4,9):CMD VOICE COPY 21,BRS%:BRS%(0,0)=50
170 FOR I=1 TO 4:BRS%(I,0)=20:NEXT
180 FOR I=1 TO 4:BRS%(I,6)=1:NEXT
190 BRS%(1,7)=4:BRS%(2,7)=4:BRS%(4,7)=6
200 BRS%(1,5)=30:BRS%(2,5)=24:BRS%(3,5)=38
210 FOR I=1 TO 4:BRS%(I,3)=7:NEXT
220 BASS%(2,2)=4
230 CMD VOICE BRS%,BRS%,BASS%
240 B1$="t128o5112v13e-&e-&e-&e-&e-&e-e-v12e-v13e-v12e-v13e-v12e-v13q8d&d&d&d&d&
d&d&d&d&d&d&d
250 A1$="t128o5112v13r48g&g&g&g&g&gq6g&ga-&a-b-&b-q8f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f24&f4
8
260 F1$="t128o5112v13r24q8cccq7v12cv11cv10c q8v12cv11cv12cv11cv12cv11cv13<q8b-b-
b-v12b-b-v11b-b-v10b-b-b-b-b-24
270 C1$="t128o3v13112a-&a-&a-&a-8a-16a-16a-&a-a-&a-a-&a-g&g&g&g8g16g16g&g&g&g&g&
g
280 D1$="y7,49y6,5t128112s9m4000c&c&ccccy6,6c&cc&cc&crrrc&c&crrrccc
290 E1$="t128o2q1112v15crcrrrrrrrrrcrcrrrcrc
300 A2$="e-&e-&e-&e-8e-16v12e-16v13a-v12a-v13gv12gv13fv12fv13e-8&e-2&e-4
310 B2$="v8d48v13c&c&c&c8c8q6e-&e-e-&e-d&dq8<b-2&b-4&b-8
320 F2$="b-24v13a-a-v12a-v11a-8v13a-8>v12cv11cv12cv11c<v12b-v11b-v13ggv12ggv11gg
v10gggv9gv8g8
330 C2$="f&f&f&f8f16f16b-&b-b-&b-b-&b-e-2&e-4
340 D2$="cq1ccq8cq1cq8cy6,10q1crcrcry6,4q8c&c
350 E2$="o3q1rccrcr164o4q8v15g+v13f+v12fv11ev10e-v9dv8d-v7cv6<b>r32 v15ev13dv12d
-v11cv10<bv9b-v8bv7a-v6g>r32 v15c<v13bv12b-v11av10g+v9gv8f+v7f+r16o3q1116c
360 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
370 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
380 END
390 *WAVE
400 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
410 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$):NEXT
420 RETURN
430 DATA 6a,8f,b6,df,0b,39,6a,9e,d5,10,4e,8f  'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

★うちのパソコンは，POWER⏎とすると，手がでてきて，ジャーマンスープレックスをかけてから，OKがでます。（徳島県小松島市・京子♥13才）……【影：世界をとったバックドロップだ！編：また1台こわしちゃった。】



BM特選 実用プログラムコーナー

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやすく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバック博士ことDr.Dが批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめ原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。 **編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〠141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

(※8801には，第一水準漢字ROMが必要です)

PC-8801全シリーズ
(N88 DISK BASIC V1, V2モード)用

TINY(タイニー)ワープロ



郡司 照幸

内 容

オールBASICのタイニー版ワープロ・プログラムでーす。漢字，ひらがな，カタカナ，数字，英字はもとより，なんと，ギリシア文字，ロシア文字も使えます。

使いかた

特殊キー以外はそのまま使います。

DEL INS……HOME CLR キーを押すことによって2種類の働きをし，行単位，文字単位に消すことができます。

HOME CLR……DEL INS の行単位，文字単位を選択するキー。押すたびに文字単位，行単位，文字単位というように変わっていきます。

カーソル・キー…下線の移動に使います。

リターン・キー…つぎの行の先頭に移ります。

ESC……ひらがな，カタカナを選択するキー。

〃゜……普通はひらがな・カタカナに使用します。でもほかに特殊な使いかたができます。

下の特殊文字の中に気に入った文字がないよーというかたは，まず一番左の文字をだしてください。そこで〃を押すとつぎの文字に変わります。これを何回か繰り返していけば好きな文字を選べます。

ROLL UP……漢字選択モードに変わります。だしたい漢字の音読みの（漢字によっては訓読み）はじめを入れてください。すると漢字が表示されますので1～50の番号で選んでください。しかし番号が1ケタなら前に〝0〟をつけてください。(例〝1〟→〝01〟）使用する漢字がなければ〝＊〟を押すとつぎの漢字に移ります。しかし，ずっと後にある漢字はだすのがつらいのでテク（？）があります。まず漢字をだしたらなんでもよいから一つ数字を入れます。それから〝＊〟を押してください。そうすると51以上の番号を入力できるようになります（例 238番だったら，238－50＝188を入れる）。

HOME……LOAD SAVE KILLを選ぶモードになります。あとは番号で選んでください。

（LOAD）ファイル・ネームがでてくるのでLOADしたいFILE NAMEの番号を入れてください。〝Y/N〟と聞いてきますのでよいなら〝Y〟，だめなら〝N〟を入れてください。

（SAVE）FILE NAMEを入力し〝Y〟か〝N〟を入れてください。

（KILL）LOADと同じです。

（RETURN）なにもせず文書作成にもどります。

グラフィック GRPH ＋Q……画面消去，文書印刷のモードです。あとは番号で選んでください。

（CLEAR）画面消去です。

（PRINTER）文書印刷です。なお，印刷にあたってプリンタは，グラフィックの印刷ができるように。

（RETURN）文書作成にもどります。

使用上の注意

これはDISK専用のプログラムです。必ずDISK BASICで使ってください。またLOAD SAVEを行なう前に必ず［OPEN〝○〟(GRAPHの○) FOR OUTPUT AS #1：CLOSE #1］を実行してください。これを行なわないとLOAD SAVEができません。またFILE NAMEが〝○〟のものは，絶対に使用しないでください。

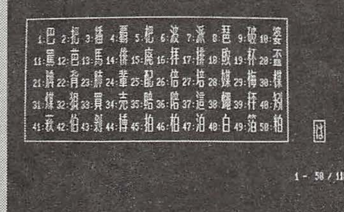
特選プログラム
コーナー

《第1図》TINYワープロを使った印字例

《第1表》変数表

x，y	……文字の位置
P(，)	……文字のデータ
HI( )	…ひらがなのデータ
R( )	……下の特殊文字データ
KA$	……漢字のデータ
KN	………漢字の文字数
T，O	……特殊文字のデータ
G%	………カーソルのPUTデータ
A	…………キーボードからの文字データ
JJ，UU，H	…フラグ，〝と〟，HOME CLR，ひらがな

残りの変数はループ処理用などです。



▲《写真1》漢字の音読みの最初の1文字を入れて，書きたい文字を選択する



▲《写真2》ごらんのとおり，ひらがな，カタカナ，漢字を自由につかえる

★僕達の町では，「おしっこをする」ということを「おしっこまる」という下品なところだ。かってにもらせ。(岐阜県土岐市・Takubor 15才)……【影：おらー，東京人だから，方言はわからないっぺよ。編：……。】

TINY ワープロのプログラム・リスト

```
100 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,1:CLS 3:DEFINT A-Z:GOSUB 740
110 PUT@(X*16,Y*20+21),G%,PSET
120 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 120 ELSE A=ASC(I$):' ｷｰ ﾆｭｳﾘｮｸ
130 IF A>=48 AND A<=57 OR A>=65 AND A<=90 OR A>=97 AND A<=122 THEN 290:' ｾﾞﾝﾀｲ
140 IF A>=166 AND A<=221 THEN A=JJ+HI(A-165)+H:GOTO 290:' ﾋﾗｶﾞﾅ ｶﾀｶﾅ
150 IF A=127 THEN PUT@(X*16,Y*20+21),G%,PRESET:IF UU=0 THEN 510 ELSE 470:' DEL
160 IF A=>28 AND A=<31 THEN PUT@(X*16,Y*20+21),G%,PRESET:GOTO 340:' ｶｰｿﾙ
170 IF A=1 THEN PUT@(X*16,Y*20+21),G%,PRESET:GOTO 420:' HELP
180 IF A=32 THEN A=59:GOTO 290:' ｽﾍﾟｰｽｷｰ
190 IF A=27 THEN IF H=&H200 THEN H=&H100 ELSE H=&H200:' ESC
200 IF A=222 THEN JJ=1:GOTO 390:ELSE IF A=223 THEN JJ=2:GOTO 390:'ﾀﾞｸﾃﾝ ﾊﾝﾀﾞｸﾃﾝ
210 IF A=248 THEN SCREEN 1,,1,6:GOTO 560:' ROLL UP
220 IF A>=33 AND A<=64 THEN A=-&H1E0+T(A-32):GOTO 290:ELSE IF A=92 OR A=126 OR A
=>161 AND A<=165 THEN A=-&H1E0+O(((A MOD 47)MOD 15)):GOTO 290:' ﾄｸｼｭﾓｼﾞ
230 IF A=13 THEN PUT@(X*16,Y*20+21),G%:X=0:Y=Y+1:GOTO 360:' RETURN
240 IF A=18 THEN IF UU=0 THEN 490 ELSE D1=8:D2=Y+1:D3=-1:D4=Y:GOTO 530:' INS
250 IF A=12 THEN IF UU=1 THEN UU=0 ELSE UU=1:' HOME CLR
260 IF A=11 THEN SCREEN ,,1,2:GOTO 940:' HOME
265 IF A=156 THEN PUT@(X*16,Y*20+21),G%,PRESET:CLS:SCREEN ,,1,2:GOTO 1200
270 GOTO 120
280 ' ﾓｼﾞｶｷｺﾐ ﾁｭｳｼﾝﾌﾞ
290 PUT@(X*16,Y*20+21),G%,PRESET:PUT(X*16,Y*20+5),KANJI(&H2300+A),PSET,7,0
300 P(X,Y)=A:X=X+1:IF X>39 THEN X=0:Y=Y+1
310 IF Y>8 THEN Y=8
320 GOTO 110
330 ' ｶｰｿﾙ ﾙｰﾁﾝ
340 X=X+(A=29)-(A=28):Y=Y+(A=30)-(A=31)
350 IF X<0 THEN X=39 ELSE IF X>39 THEN X=0
360 IF Y<0 THEN Y=8 ELSE IF Y>8 THEN Y=0
370 GOTO 110
380 ' ﾀﾞｸﾃﾝ ﾊﾝﾀﾞｸﾃﾝ ﾙｰﾁﾝ
390 X=X-1:IF X<0 THEN X=39:Y=Y-1:IF Y<0 THEN X=0:Y=0
400 A=P(X,Y)+JJ:JJ=0:GOTO 290
410 ' ﾄｸｼｭﾓｼﾞ ﾙｰﾁﾝ (ｶﾞﾒﾝ ｼﾀﾉ ﾄｸｼｭﾓｼﾞ)
420 AA$=INKEY$:IF AA$="1" THEN F=F-1:IF F<0 THEN F=38
430 IF AA$="3" THEN F=F+1:IF F>38 THEN F=0
440 IF AA$="5" THEN A=R(F)-&H200:GOTO 290
450 PUT(F*16,182),KANJI(&H2100+R(F)),PSET,0,7:PUT(F*16,182),KANJI(&H2100+R(F)),P
SET,7,0:GOTO 420
460 ' ﾃﾞﾘｰﾄ ﾙｰﾁﾝ (1ｷﾞｮｳﾀﾝｲ)
470 D1=Y:D2=7:D3=1:D4=8:GOTO 530
480 ' ｲﾝｻｰﾄ ﾙｰﾁﾝ (1ﾓｼﾞﾀﾝｲ))
490 FOR I=39 TO X+1 STEP -1:P(I,Y)=P(I-1,Y):PUT(I*16,Y*20+5),KANJI(&H2300+P(I,Y)
),PSET,7,0:NEXT:PUT(I*16,Y*20+5),KANJI(&H233B),PSET,7,0:P(I,Y)=59:GOTO 120
500 ' ﾃﾞﾘｰﾄ ﾙｰﾁﾝ (1ﾓｼﾞﾀﾝｲ)
510 IF X=<0 THEN Z=1 ELSE Z=X:X=X-1
515 FOR I=Z-1 TO 38:P(I,Y)=P(I+1,Y):PUT(I*16,Y*20+5),KANJI(&H2300+P(I,Y)),PSET,7
,0:NEXT:PUT(624,Y*20+5),KANJI(&H233B),PSET,7,0:P(39,Y)=59:GOTO 110
520 ' ｲﾝｻｰﾄ&ﾃﾞﾘｰﾄ ﾙｰﾁﾝ (1ｷﾞｮｳﾀﾝｲ)
530 FOR I=D1 TO D2 STEP D3:FOR I2=0 TO 39:P(I2,I)=P(I2,I+D3):PUT(I2*16,I*20+5),K
ANJI(&H2300+P(I2,I)),PSET,7,0:NEXT I2,I:FOR I2=0 TO 39:P(I2,D4)=&H3B:PUT(I2*16,D
4*20+5),KANJI(&H2300+P(I2,D4)),PSET,7,0:NEXT I2:UU=0:GOTO 120
540 ' ｶﾝｼﾞ ﾙｰﾁﾝ
550 ' (ﾓｼﾞ ﾋｮｳｼﾞ ﾙｰﾁﾝ )
560 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 560 ELSE W=ASC(I$):IF W<176 OR W>220 THEN LOCATE 5,1
7:PRINT "ｶﾅｷｰ ﾛｯｸｾﾖ !!!":GOTO 560 ELSE W=W-176:KA=VAL("&H"+KA$(W)):KB=KA:C1=0:C2
=1:C3=C2
570 PUT(553,107),KANJI(&H2400+HI(W+11)),PSET,7,0
580 WX=41:WY=20:FOR WI=1 TO 50
590 PUT(WX,WY),KANJI(&H3000+KB),PSET:C1=C1+1
600 KB=KB+1:IF KB MOD 256 > 126 THEN KB=KB+162
610 C3=C3+1:IF C3-1=KN(W) THEN 650
620 WX=WX+48:IF WX>480 THEN WX=41:WY=WY+20
630 NEXT
640 ' (ﾓｼﾞ ｾﾝﾀｸ ﾙｰﾁﾝ)
650 LOCATE 62,19:PRINT USING "### - ### / ###";C2,C3-1,KN(W)
660 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 660 ELSE IF I$="¥" THEN A$="":CLS:GOTO 700 ELSE U=AS
C(I$):IF U<48 OR U>57 THEN CLS:A$="":GOTO 650 ELSE A$=A$+I$:U=LEN(A$):LOCATE 60,
20:PRINT A$:IF U>1 THEN WZ=VAL(A$):A$="":ELSE 660
670 IF WZ<1 OR WZ>C1 THEN CLS:GOTO 650 ELSE GOSUB 720
680 XA=KA+WZ-1:IF XA MOD 256 > 126 THEN XA=XA+162
690 A=XA+&HD00:SCREEN 1,,0,1:CLS:GOTO 290
700 IF C3-1<KN(W) THEN 710 ELSE GOSUB 720:SCREEN 1,,0,1:CLS:GOTO 120
710 GOSUB 720:KA=KB:C2=C2+50:GOTO 570
720 LINE(41,20)-(500,115),0,BF:LINE(550,105)-(571,124),0,BF:RETURN
730 ' ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
740 SCREEN 1,,0,1:DIM P(39,8),HI(56),R(39),KA$(44),KN(44),T(32),O(9):FOR P=1 TO
56:READ A$:HI(P)=VAL("&H"+A$):NEXT:FOR P=0 TO 38:READ V$:R(P)=VAL("&H"+V$):PUT(P
*16,182),KANJI(&H2100+R(P)),PSET,7,0:NEXT:FOR P=1 TO 44:READ KA$(P),KN(P):NEXT
750 FOR P=1 TO 15:READ A$:T(P)=VAL("&H"+A$):NEXT:FOR P=1 TO 7:READ A$:T(P+25)=VA
L("&H"+A$):NEXT:O(0)=79:O(2)=33:O(5)=3:O(6)=54:O(7)=55:O(8)=2:O(9)=6
760 FOR I=0 TO 8:FOR I2=0 TO 39:P(I2,I)=59:NEXT I2,I:SCREEN 1,,2,4
770 ' ｶﾝｼﾞ ｾﾝﾀｸ ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ ﾙｰﾁﾝ
780 Y=8:FOR L1=1 TO 50:U$=STR$(L1):IF LEN(U$)=2 THEN L3=2:C=8:ELSE L3=3:C=0
790 IF (L1 MOD 10)=1 THEN Y=Y+20:X=0 ELSE X=X+48
800 FOR L2=2 TO L3:U1$=MID$(U$,L2,1):U=VAL(U1$):PUT(X+L2*8+C,Y),KANJI(&H130+U),P
SET,7,0:NEXT L2:PUT(X+32,Y),KANJI(&H13A),PSET,7,0:NEXT L1:X=0:Y=0:F=0:H=&H100
810 LINE(0,12)-(500,124),7,B:LINE(550,105)-(571,124),7,B:SCREEN 1,,0,1:DIM G%(4)
:G%(0)=16:G%(1)=1:G%(2)=-1:G%(3)=-1:G%(4)=-1:B=&H233B:RETURN:' ｶｾﾝﾉ PUT ﾃﾞｰﾀ
820 ' ﾋﾗｶﾞﾅ ﾃﾞｰﾀ
830 DATA 72,21,23,25,27,29,63,65,67,43,FDBC,22,24,26,28,2A,2B,2D,2F,31,33,35,37,
39,3B,3D,3F,41,44,46,48,4A,4B,4C,4D,4E,4F,52,55,58,5B,5E,5F,60,61,62,64,66,68,69
,6A,6B,6C,6D,6F,73
840 ' ﾄｸｼｭﾓｼﾞ ﾃﾞｰﾀ (ｶﾞﾒﾝ ｼﾀ)
850 DATA 2E,30,39,3A,43,45,48,49,4C,4D,4E,4F,50,51,54,55,58,59,5A,5B,60,5E,62,65
,66,67,6E,71,72,5F,79,3B,7D,128,129,521,541,621,651
860 ' ｶﾝｼﾞ ﾃﾞｰﾀ
870 DATA 21,41,4A,58,126,27,141,54,177,35,23C,235,46B,182,665,46,735,108,843,172
,A33,112,B45,397,F5A,40,1024,115,1139,99,123E,109,134D,86,1445,29,1462,66,1546,1
20,1660,19,1673,19,1728,1,1729,12,1735,14,1743,118,185B,87,1954,68,1A3A,35
880 DATA 1A5D,97,1B60,33,1C23,16,1C33,10,1C3D,17,1C4E,27,1C69,18,1C7B,32,1D3D,40
,1D65,19,1D78,66,1E5C,5,1E61,33,1F24,29,1F41,19
890 ' ﾄｸｼｭﾓｼﾞ ﾃﾞｰﾀ (ｷｰﾎﾞｰﾄﾞﾅｲ)
900 DATA A,B,54,50,53,55,D,2A,2B,56,3C,4,3D,5,1F,7,8,43,41,44,9,57
910 ' ﾃﾞｨｽｸ ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ
920 DATA 1,-523,16,52,49,68,49,16,60,63,49,52,2,-523,16,52,49,68,49,16,67,49,70,
53,3,-523,16,52,49,68,49,16,59,57,60,60,4,-523,16,66,69,68,69,66,62,16,16,16,24,
62,63,69,71,61,16,50,61,53,49,66,62,-519,73,16
930 ' LOAD , SAVE , KILL ｾﾝﾀｸ ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ ｵﾖﾋﾞ ｾﾝﾀｸ
940 S=&H2330:RESTORE 920:FOR Y=1 TO 4:FOR X=6 TO 17:READ A:PUT(X*16,Y*20+5),KANJ
I(S+A),PSET,7,0:NEXT X,Y:FOR X=21 TO 28:READ A1,B1:PUT(X*16,65),KANJI(S+A1),PSET
,7,0:PUT(X*16+80,85),KANJI(S+B1),PSET,7,0:NEXT:LINE(90,22)-(534,104),7,B
950 CLS:I$=INKEY$:IF I$="" THEN 950 ELSE A=VAL(I$):IF A<=0 OR A>=5 THEN 950 ELSE
 ON A GOTO 970,1050,1090,1170
960 ' LOAD ﾙｰﾁﾝ
970 N=0:OPEN "o" FOR INPUT AS #1:LOCATE 0,14
980 IF EOF(1) THEN 990 ELSE INPUT #1,A$:N=N+1:PRINT N;A$,:GOTO 980
990 CLOSE #1:INPUT "FILE NUMBER?",NO$:NO=VAL(NO$):IF NO<1 OR NO>N THEN 940
1000 INPUT "LOAD OK? (y/n)",I$:IF I$="Y" OR I$="y" THEN 1010 ELSE 950
1010 OPEN "o" FOR INPUT AS #1:FOR I=1 TO NO:INPUT #1,NA$:NEXT:CLOSE #1:OPEN NA$
FOR INPUT AS #1:FOR Y=0 TO 8:FOR X=0 TO 39:INPUT #1,A:P(X,Y)=A:NEXT X,Y:CLOSE #1
1020 CLS 3:SCREEN ,,0,1:FOR Y=0 TO 8:FOR X=0 TO 39
1030 PUT(X*16,Y*20+5),KANJI(&H2300+P(X,Y)),PSET,7,0:NEXT X,Y:X=0:Y=0:GOTO 110
1040 ' SAVE ﾙｰﾁﾝ
1050 LOCATE 14,14:INPUT "FILE NAME ? ",NA$:IF LEN(NA$)=>6 OR LEN(NA$)=0 THEN 105
0
1060 LOCATE 14,15:INPUT "SAVE OK? (y/n)",I$:IF I$="Y" OR I$="y" THEN OPEN "o" FO
R APPEND AS #1:WRITE #1,NA$:CLOSE #1:OPEN NA$ FOR OUTPUT AS #1:ELSE 950
1070 FOR Y=0 TO 8:FOR X=0 TO 39:A=P(X,Y):WRITE #1,A:NEXT X,Y:CLOSE #1:GOTO 950
1080 ' KILL ﾙｰﾁﾝ
1090 OPEN "o" FOR INPUT AS #1:N=0
1100 IF EOF(1) THEN 1110 ELSE INPUT #1,A$:N=N+1:GOTO 1100
1110 CLOSE #1:DIM AA$(N),BB$(N-1):OPEN "o" FOR INPUT AS #1
1120 LOCATE 0,14:FOR I=1 TO N:INPUT #1,A$:AA$(I)=A$:PRINT I;AA$(I),:NEXT
1130 INPUT "FILE NUMBER?";NO$:NO=VAL(NO$):IF NO<1 OR NO>N THEN 1130 ELSE INPUT "
KILL OK? (y/n)",I$:IF I$="N" OR I$="n" THEN CLOSE #1:ERASE AA$,BB$:GOTO 950
1140 KILL AA$(NO):AA$(NO)="":N2=0:FOR I=1 TO N-1:IF AA$(I)="" THEN N2=1
1150 BB$(I)=AA$(I+N2):NEXT:CLOSE #1:OPEN "o" FOR OUTPUT AS #1
1160 FOR I=1 TO N-1:WRITE #1,BB$(I):NEXT:CLOSE #1:ERASE AA$,BB$:GOTO 950
1170 CLS 3:SCREEN ,,0,1:X=0:Y=0:GOTO 110:' ﾘﾀｰﾝ
1200 PRINT "1. CLEAR":PRINT "2. PRINTER":PRINT "3. RETURN":I$=INPUT$(1):A=VAL(I$
):IF A<=0 OR A>=4 THEN 1200 ELSE CLS:PRINT:ON A GOSUB 1300,1400,1500
1300 INPUT "CLS OK (y/n)",I$:IF I$="Y" OR I$="y" THEN RUN ELSE 1200
1400 INPUT "PRINTER OK (y/n)",I$:CLS:IF I$="Y" OR I$="y" THEN 1410 ELSE 1200
1410 SCREEN ,,0,1:LINE(0,182)-(639,199),0,BF:COPY 4:RESTORE 840:FOR I=0 TO 38:RE
AD V$:R(I)=VAL("&H"+V$):PUT(I*16,182),KANJI(&H2100+R(I)),PSET,7,0:NEXT:GOTO 110
1500 SCREEN 1,,0,1:CLS:GOTO 110
```

★今世紀最大のダジャレ！ブタがブッタ。ブタれたブタは，ブッタブタをブッタ。（静岡県富士市・**佐野友美15才**）
……【**編**：ということは，ブッタブタはブタれたブタにブタれたわけですね。**影**：もー，わかりましぇーん。】

つぐ美のホワイト・ルーム



クイズに答えてすてきなプレゼントを!

もんだい

今回も同様に，右のプログラム・リストの誤りを見つけてください。そして，正しいプログラムにしてください。ただし，何か所まちがっているかは，わかりませんよ。

プログラムについて

このプログラムは，ソートといって，ならべかえるものです。

なにをならべかえるかというと，DATA文にある数字を，小さい順にならべかえます。

正しいプログラムをRUNすると，DATAの10個の数字を配列Aに入れて，ならべかえをし，小さい順に表示されます(写真1)。

解答のしかた

まちがっているところをぬきだして，正しいプログラムとならべて答えてください。

例：　　　誤　　　　　正
20行のPLINT → PRINT

《問題のリスト》このプログラムの誤りを見つけてください

```
10 DIM A(9)
20 FOR I=0 TO 9:READ A(I):NEXT I
30 FOR I=8 TO 0
40 FOR J=0 TO I
50 IF A(J)<A(J+1) THEN A=A(J):A(J)=A(J+1):A(J+1)=A
60 NEXT J:NEXT I
70 FOR I=0 TO 9:PRINT "A(";STR$(I);")=";STR$(A(I))
80 NEXT I
90 END
100 DATA 765,123,-45,0,999,765,4649,6809,39,-273
```

```
RUN
A( 0)=-273
A( 1)=-45
A( 2)= 0
A( 3)= 39
A( 4)= 123
A( 5)= 765
A( 6)= 765
A( 7)= 999
A( 8)= 4649
A( 9)= 6809

Ready
_
```

《写真1》正しいプログラム実行画面

8月号の正解と解説

正解：①30行のMを[N]にする。
②60行のMID$（A$，J，1）；のJを[I]にする。
③70行のNEXT　I，JのI，Jを[J，I]にする。

解説：

問題のプログラムがなにをするのかは，画面写真を見れば一目りょう然だね。さて，それでは問題のリストを見てみましょう。

10行ではA$に「マイコン　BASIC　マガジン」を代入している。そして**20行**では，NにA$の文字数を代入して，画面の消去をしています。ここまでは別になんの問題もありませんね。

しかし，**30行**を見ると，このプログラムで使われていない変数Mがでてきます。まず，ここがおかしな点の一つですね。

さて**40行**から**60行**を見てみましょう。ここでは，MID$を使ってA$の中の1文字を表示させているのがわかります。**50行**は一つ上を消去していますね。

どうやら，40行のFOR文を使って文字を上から移動させて表示しているようです。それと，**70行**の誤りをわからないようではこまりますね（ただBASICの中には，このようなNEXTの使いかたができない機種もありますが）。Jのほうが内側のループですので，「J，I」となります。

ところで，**30行**のMがNになることは，もうわかりましたね。そうです，IはA$の何文字目を表示するかを決めているのです。

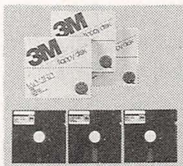
したがって，**60行**のA$，J，1のJはIになっていなければいけません。

★7月号の当選者…

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で下記のかたがたが当選です。

小宅　淳(秋田県山本郡)／北沢　昇(福島県いわき市)／恩田武彦(埼玉県八潮市)／富田啓一(東京都大田区)／川崎孝一(東京都足立区)／広瀬智之(神奈川県横須賀市)／杉森信吾(富山市)／坂尻宏治(石川県珠洲市)／井原　努(愛知県豊田市)/秋元大志(兵庫県神戸市)

以上10名



正解者の中から抽選で，㈱住友スリーエムの5インチ・フロッピーディスク"マークQシリーズ"(2D，2DD，2HD各2名)をプレゼントします。

★応募のきまり

官製ハガキに，クイズの答え，住所，氏名，年令，職業(学校名)，持っている機種名，希望の記録密度を明記の上，下記のあて先までお送りください。

●あて先：〠141 東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社出版部　月刊マイコンBASICマガジン編集部「つぐ美のホワイト・ルーム」9月号係

●しめ切り：9月8日

●発表は本誌11月号(10月8日発売)

PROGRAMMER OF THE MONTH

編：みなさん，お待たせしました。今月から「PROGRAMMER OF THE MONTH」を再開します。

Dr.D：このコーナーは，毎月の掲載プログラムの中で，優秀作品を選ぶというものだな。

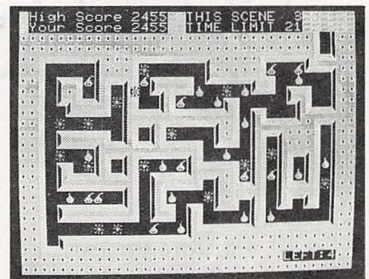
編：そうです。ところで，今月のプログラムを見て，どうですか？

Dr.D：ふむ，50キャンペーンの企画の一つとして行なった，「ザ・ベストプログラマー」の影響を受けてか，また，最近おもしろいゲームが増えたようだな。

編：そうですね。それにしても，最近のハヤリのRPGもどきの投稿が多いんですよねー。でも，そういうものっていうのは，ストーリー性や画面構成など，どうしても似かよってくるんですよね。

Dr.D：そんな中で，頭ひとつ目立ったゲームが，大西　覚君のX1用「FROG STEP JUMP」だ。これは，アイデアといい，カエルの3段とびなんていう設定といい楽しくて，ゲーム性としても思考性を含んだ，なかなかのできだったぞ。リストも短くまとまっていたしな。

編：なるほど。みなさん，今や，アイデアで勝負ですよ。がんばっていきましょう。



▲FROG STEP JUMPの実行画面

明日のSTAR PROGRAMMER紹介
——今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!——

DOT	大阪府東大阪市	三宅弘行
THE EGG PANIC	京都市	川上幹太
秋葉原商業戦争	静岡県富士市	小林扶由樹
BATTLE SHIPS	山口県大島郡	杉山茂雄
DEFENSER	奈良県大和郡山市	NECKT SOFT
POLICE & BOMBERMAN	神奈川県鎌倉市	K. M
ビューティーサロン	愛知県名古屋市	寺倉　満
ロケットマン	神奈川県横浜市	谷本陽一
スターファイターパート1	東京都江東区	小倉昌晃
DRAGON MAZE	埼玉県鳩ヶ谷市	増田　朗
砂漠のゴルフ	新潟市	超　辞
ER－格闘技	宮城県栗原郡	後藤　誠
ハイ・スクール・ALIEN	北海道稚内市	北崎弘樹
株シミュレーション	大阪府堺市	竹重　渉
QUIZ DERBY	兵庫県西宮市	川岸正幸
怪盗5314号の挑戦	山口県下関市	会社員A
FA－57SP	宮城県気仙沼市	ボトムライン
ADDRESS BOOK	和歌山県有田市	石井克治
マリックの財宝	大阪府枚方市	山田　博
住所録	秋田県河辺郡	須藤伸之

投稿ありがとうコーナー
★61年6月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

松下一樹／超　辞／IWAKAN／吉原　宏／秋庭正幸／田中目出夫／平光利浩／高松和信／相楽　朗／梶原康宏／中井　望／川口　洋／小林英樹／桜井重平／遠山俊彦／大竹　朗／山口祥一／中野智加良／野村一造／三木浩義／大西　覚／田口　創／岡部一宏／山内武信／LEDA KOIKE／小川浩幸／島口秀悦／井波丈明／高専BOY／渡辺　修／加納周平／須賀光徳／岡　幸生／北野哲正／端山　公／金崎良太／横田忠志／TWINS／鈴木具和／大龍和典／山下治彦／金沢宏紀／堀　竜太／長谷川直道／篠崎　翼／EMU／巽　章浩／新明謙二／木場英和／黒川浩一／三和和仁／石田康之／ReasonableSoft／岸本昌之／小林扶由樹／山田健二／佐井川師治／新野恵貴／駒井健也／桜井利昭／N.R.O.／中村貢三／小川邦久／小倉昌晃／高野正宏／河井孝之／高橋裕樹／KATTYAN SOFT／Jay／伊沢　真／岩瀬敏広／嶋　陽一／田村しんいち／鳥羽哲也／壹岐紀之／押田和則／福田孝一／坊農　誠／山本剛／具志堅洋一／豊島　隆／江口貞夫／神前幸造／片桐亮一／飛田昌彦／築崎昌和／FANTAN SOFT／A. kun／石川満規／石田慎治／安岡弘之／芳之内伸一／久村賢幸／宮部敏史／大西弘太郎／吉瀬謙二／大窪浩二／Oh！ Every Day／佐川友章／久保田総嗣／岡田智之／矢島明夫／日比野悟之／石井久永／大森幹雄／塩谷綱正／中島英昭／室井幸治／福原孝幸／石川庄吾／FIGITING－PENTA／横溝道夫／勝部　誠／西奈美仁志／村上　裕／小林裕之／後藤　誠／ばとろいど，みつしまくん／大村孝宏／酒井周平／土井田義一／武藤尊裕／花岡利治／河野明史／足達義昌／淡路明庄／屋代如月／池澄俊和／西尾暢智／淡路明生／山添彰介／杉田栄一／山崎幸信／秋沢好孝／小林丈洋／山里武美／ISLAND CRUISE／松村浩史／長野和之／金子大介／境　端珠／柏山英輝／渡部　智／森島　明／国沢雄二／海野　暁／小松崎崇俊／D.N.A.／五十嵐正浩／AOI／島田雄人／Mr. FOO／村上芳樹／河合祥路／床尾明宏／吉田広之／竹内仁志／柏谷春樹／M. A／後藤信男／森　貴博／大橋一登／吉川正盛／美濃成夫／中村幸広／杉澤輝文／T. M／K. 野月／浜田芳樹

※全員紹介しきれなくてすみません。まだまだたくさんの方々から投稿がありました。これからもどしどし投稿してくださいネ！

マイコン・スーパーソフト・コーナー

SUPER soft CORNER

CONTENTS



サンダーセプター ©㈱ナムコ



ファミコン版スーパーゼビウス・ガンプの謎 ©㈱ナムコ

このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウェアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新ゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，ゲーム・コーナー情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りお待ちしています。

T&E SOFT®

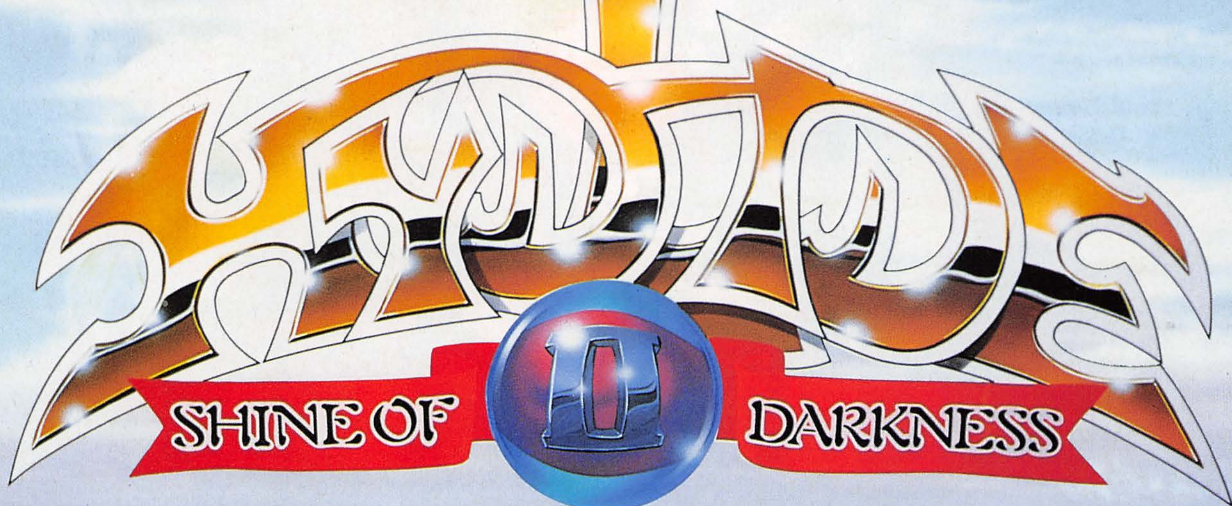
詳しくは下記テレフォンサービスにて

8月末緊急発売

MZ-2500（MZ-2000モード）
●3.5″2DD版 ¥6,800

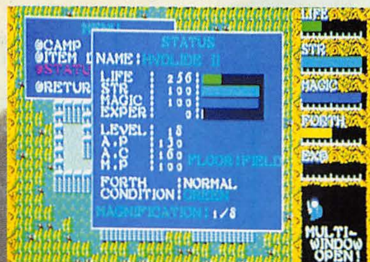
MZ-2000・2200
●5″2D版 ¥6,800

Active Role Playing Game



—宝石(クリスタル)の輝きが写し出す悪魔の姿形(すがた)—
君は、あのバラリスと再会したか？

MZ-2200/2500



MSX版開発中!!

PC-8801・FM-7・X-1



PC-8801・FM-7・X-1



MZ-2200/2500



Active Role Playing Gameがここまで進化!!

- 本格R.P.G.！しかもリアルタイムの操作性はそのままです。
- 極限のデータ圧縮技術により、マップはハイドライドⅠの約6倍。
- 登場キャラクターやアイテムも大巾増。
- 14種の魔法が使用可能。
- 見やすいマルチウィンドゥ表示。
- もちろん、途中データのセーブ・ロード可能。
- 会話・アイテムの売買・着がえ（テープ版除く）等、新アイディアを投入。
- ゲームスピードはプレーヤーのレベルに合せ、自由に設定可能。

- PC-8801/mkII/SR/MR/FR……………… 5″2D版
- X-1/C/F/turbo/II……………………5″2D版・テープ版
- FM-7/NEW7/77/AV……………… 3.5″2D版・5″2D版
- FM-7/NEW7…………………………………… テープ版

★3.5″2D版,5″2D版 ¥6,800 ★テープ版（3本組）¥4,800

注：FM-7に工人舎のディスクドライブを付けると正常に作動しない場合があります。
注：X-1シリーズの場合、ディスク内蔵タイプでのテープ版の動作保証はいたしません。
注：テープ版は、ディスク版とは少し内容が異なります。

T&E SOFT テレフォンサービス
☎名古屋(052)776-8500

T&E マガジンNo.10 '86総合カタログ 発行中!

T&E SOFT®

FULL SPEED

MOVIE SPACE SHOOTING GAME

LAYDOCK

レ・イ・ド・ッ・ク

FM-77AV版(製作中画面)

★魅せてあげよう、1ドットのエクスタシー!

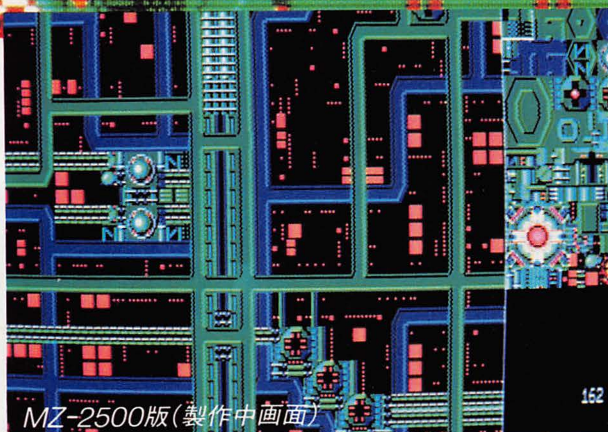
- 細かく書き込まれた背景が、1ドット毎のスムーズスクロール。
- 機体の動きは、1機最高16パターン切りかえのリアルアニメーション。
- ドット単位で弾をよけ敵機をかわす。命中の判定もドット単位。

★2人で遊べる新世代のシューティングゲーム!

- 二人はどちらも主役! 共同で出撃。(キーボード+ジョイスティック、ジョイスティック+ジョイスティック)
- 合体すると、プレーヤー1がパイロット兼通学兵器、プレーヤー2が狙い撃ち用㊙兵器。(もちろん、1人でも遊べます)

★登録されたプレーヤーのレベルに応じて、敵もレベルアップ!

- レベルとは、プレーヤー自身の実力を表し、得点とは別で、階級で示します。
- レベルアップに伴い、オプション兵器が順次使用。途中シーンからのスタートも可能。
- 最高レベルに達した方には、階級章を進呈します。
- 敵は約50種、巨大戦艦・巨大空母登場。
- オプション兵器は、自動照準ミサイル、自動追尾ミサイル(合体時)他 多数。
- シーンは宇宙空間・惑星上・宇宙基地・敵基地内の4パターン、計12シーン。

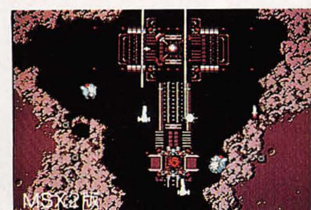


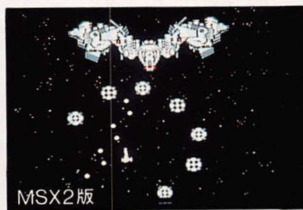
MZ-2500版(製作中画面)

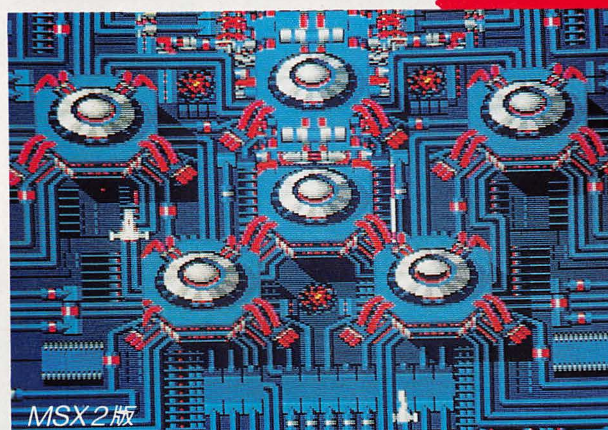
MSX 2 RAM64K・VRAM128K専用
3.5"1DD版…¥6,800

FM-77AV版 近日発売——!!
MZ-2500版 近日発売——!!

●詳しくはテレフォンサービスにてお知らせしております。


MSX2版


MSX2版


MSX2版

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

1 T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 2 T&Eマガジンの無料送付(年4回) 3 T&Eソフトカタログの無料送付(年2~3回) 4 新製品情報などを満載、T&E PRESS(新聞)を隔月発刊 5 オリジナルグッズ(Tシャツ)等の割引き販売 6 会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます 7 その他会員だけの楽しい特典を企画しています。■応募要領●住所(TEL)●氏名(フリカナを必ず)●年齢(生年月日も記入のこと)●職業(学校名)●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です)を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留にて下記までお送り下さい ●〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFT ユーザーズクラブ」係 ※会員証作成の為 発行までに3週間必要です

T&E SOFT®

永遠のベストセラー

Active Role Playing Game



ハイドライド



PC-9801F



PC-8801・FM-7

有史以来、無数のゲームが歴史の中へ消えていった……

1984年・暮─R.P.G.は、まだ文字とグラフでゲームを進める少数派の時代でした。そこにフルグラフィックスのアクションゲームとしてデザインされたハイドライドが登場し、Active R.P.G.という新境地を拓いたのです。パソコンに慣れない方にも簡単に操作でき、しかも解りやすく気軽に楽しんでいただける一方、R.P.G.マニアの方にも、その奥深いゲーム性を十分に味わっていただける作品として、発売後2年目の今日でも、1年1時代といわれるパソコン業界でヒット街道を走り続けています。

- ●PC-6001mkII/6601/SR ……… テープ版 ¥4,800
- ●PC-6601 ……… 3.5"1D版 ¥6,800
- ●PC-6601SR ……… 3.5"1DD版 ¥6,800
- ●PC-8801/mkII/SR/FR/MR ……… 5FD版 ¥6,800
- ●X-1/C/turbo/F/turboII ……… 5FD版 ¥6,800・テープ版 ¥4,800
- ●PC-9801シリーズ ……… 5"2DD版 ¥6,800
- ●FM-7/NEW7/77/AV 3.5FD版 5FD版¥6,800・テープ版 ¥4,800
- ●MSX(32K) ……… テープ版 ¥4,800
- ●MSX(8K) ……… ROM版 ¥5,800
- ●MSX2(VRAM128K・64K) ……… 3.5"1DD版 ¥6,800
- ●MSX2(VRAM128K・64K) ……… テープ版 ¥4,800



MSX



X-1

体感ハイドライド!8・22開催 見学自由!

ATTACK '86 IN NAGOYA

実体験ロールプレイング!

来る8月22日(金)、名古屋市郊外にある愛知青少年公園に於いて、ATTACK '86 in NAGOYAが開催されます。
すでに体感ハイドライド参加者100名は決定しましたが、当日の見学は自由です。
見学の方には同公園内大講堂(1,000名収容)にゲームコーナーを設け、レイドック・ハイドライドIIで遊んでいただけるようにいたします。
また、MZ-2500・FM-77AV版レイドックの発表もありますので、ぜひ見学に来てください。

12時/"体感ハイドライド"開始
15時/表彰式及び交歓会
16時/終　了

●名古屋駅より地下鉄東山線藤ヶ丘駅下車

名鉄バス時刻表
行き●愛知県青少年公園(藤ヶ丘発)
8:25, 9:15, 10:15, 11:15,
11:50, 13:15, 14:15
帰り●藤ヶ丘(愛知青少年公園発)
15:50, 16:47, 17:34, 18:14
所要時間(片道30分)

T&E マガジン No.10 請求券 ベーマガ 9月号
'86総合カタログ 請求券 ベーマガ 9月号

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名・電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.10ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送り下さい。(葉書での請求はお断わり致します)
■86年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わり致します)



ホームエンターテイメントの未来を拓く
T&E SOFT® INC.
製造・販売　株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

DAIVA

ディーヴァ

すべては、惑星アルジェナ——謎の消失から始まった……

T&E SOFT®

For personal computers

T&E SOFT INC.

EXCITE'86

ザナドゥでおなじみの日本ファルコム ビッグイベント

SUNDAY 8・31

0101 丸井新宿店



■と き…8月31日(日) P.M.1:30〜 P.M.4:00〜

■ところ…丸井新宿店
ファッション館店頭 イベントコーナー
テクノ館2F パソコンコーナー

(雨天の場合は一部プログラムを変更することがありますのでご了承ください。)

ファッション館店頭 イベントスペース

フジテレビ"モーニングワイド"でおなじみ
司会…きゃん ひとみ

■きゃんひとみと日本ファルコムスタッフの生のトークでキミの知らなかったゲームの魅力を吸収しちゃおう。
日本ファルコム ソフト紹介
日本ファルコム ソフト新作発表

■だれよりも早く!! ソフト新作発表

■ミス・ザナドゥと…撮影会

■ファルコムオリジナルグッズが当たる!! 抽選会



テクノ館2F パソコンコーナー

この手でさわってワクワクしちゃおう!

■ソフト実体験

■オリジナルグッズ紹介

■ソフト新作発表

■プレミアム交換

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501(代)

日本ファルコム EXCITE'86 オリジナルグッズ
抽選券
BASICマガジン



人気ゲームがカードでズラリ。
カードで遊ぼ。





打率や守備率データが
自由に入力できる
超ベストセラーの野球ゲーム。

野球狂

©HUDSON SOFT

悪の浮遊大陸ゴーデス相手に戦闘開始！
全面スクロールのスペースアクション。

スターフォース

©1985 TEHKAN LTD. and HUDSON SOFT





悲鳴を上げるほどの難しさ、面白さ。
ヨーロッパで大人気のアクションゲーム。

ジェットセットウィリー

©HUDSON SOFT







ほのぼの気分の
アクションゲーム。
リズムに乗って
プーヤンを助け出せ！

コナミのプーヤン

©Konami 1985 HUDSON SOFT

あのファミコンの名作がカードになった！
心臓どっきん！のダイナマイトゲーム。

ボンバーマン・スペシャル

©HUDSON SOFT



BEE PACK
980円

BEE CARD®が新しい。

スリムでハンディなゲームソフトBEE CARD。専用のBEE PACKが1つあれば、あとはカードを差し込みパソコン(MSX)につなぐだけ。話題の人気ソフトが、思うぞんぶん楽しめる。遊びに行く時は、忘れずに――BEE CARDで友だちに差をつけろ！

ハドソンのカードソフト
BEE CARD®続々登場！
ご期待ください。

適応機種 MSX
価格 各4,800円
MSXはマイクロソフト社の商標です。



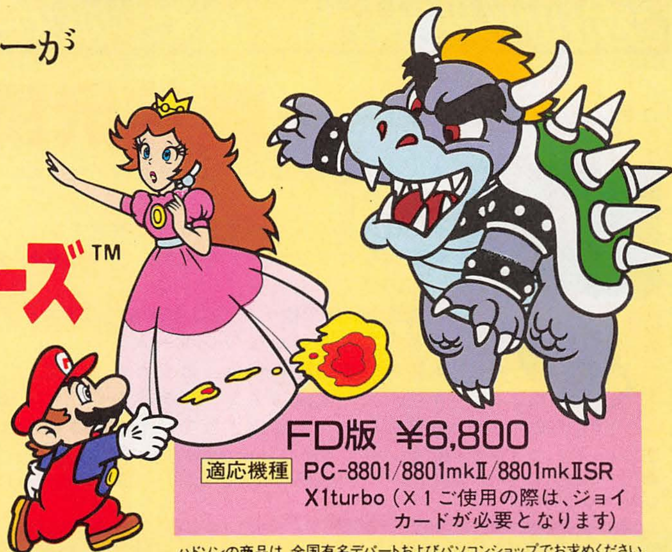
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ☎011-841-4622
東京/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル ☎03-260-4622
大阪/〒556 大阪市浪速区下寺2丁目3-2 ☎06-644-4571
営業所/東北・金沢・名古屋・広島・福岡・沖縄・アメリカ・イギリス・西ドイツ

人気、人気、人気。

国民的快挙で近日発売

ご存知"マリオ"が大活躍!
スーパー・ファンタスティック・アドベンチャーが
ついにパソコンソフトになって登場!



SUPER MARIO BROS.™
スーパーマリオブラザーズ™

空前の超ヒット作が、パソコンで存分に楽しめる。
にっくき大魔王クッパ率いるカメー族を倒して、ピーチ姫を救出しよう! キノコの王国に平和を取り戻せるのは、われらがスーパーマリオだけ。キミのパソコンで大冒険!

FD版 ¥6,800

適応機種 PC-8801/8801mkII/8801mkIISR
X1turbo (X1ご使用の際は、ジョイカードが必要となります)

ハドソンの商品は、全国有名デパートおよびパソコンショップでお求めください。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

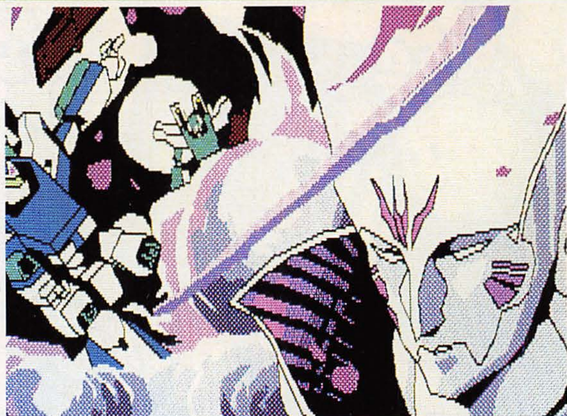
本社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ☎011-841-4622
東京/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル ☎03-260-4622
大阪/〒556 大阪市浪速区下寺2丁目3-2 ☎06-644-4622
営業所/東北・金沢・名古屋・広島・福岡・沖縄・アメリカ・イギリス・西ドイツ

X1シリーズ
MSX
好評発売中！

ニュータイプSFアニメRPG

ライザー 地球戦士

作者／九葉 真
イラスト／真島 真太郎


母星を失ったガルム艦隊は第2の故郷として地球を選んだ……





キミは相棒のブルーと共にライーザに乗り込む
地球の危機を救うために！

★感動のラストシーンにファンレター殺到！★

①コスモスクリーン：流れる星。敵メカ登場シーン。戦闘シーン（ビーム・ミサイル・接近戦・サイコ）すべてにアニメ効果を採用。
②ライーザエリア：キミとブルーの乗るメカ、「ライーザ」の武器装備状況が一目でわかる
③メンバーエリア：状況によって、キャラクターの表情が変わり、キミに話しかける。
④メッセージウインドウ：それぞれの個性を重視したおもしろリアクション続出。
⑤HPスクリーン：キミとブルーのヒットポイントが一目でわかる。
⑥オペレータエリア：オペレータ・ミオが敵の強さ、地球の状況等の情報を教えてくれる。
⑦コマンドエリア：7種30数項目のコマンドをワンキーで入力できる簡単設計。

哀・戦士達……
お前の墓標は俺の胸にきざむ。

MSX〔テープ（2本組）〕（RAM32K以上）￥4,800
■〔5インチディスク〕PC-8801全シリーズ、X1シリーズ（Dを除く）……………￥6,400
■〔3.5インチディスク〕FM-77、FM77AV……………￥6,400
■〔テープ（2本組）〕FM-7全シリーズ、X1全シリーズ……………￥4,800

ロマンチックミステリーアドベンチャー

軽井沢誘拐案内

PC-6001mkII/SR
PC-6601/SR
8月下旬新発売

アドベンチャー第2弾！
大好評 堀井雄二





恋人・久美子の妹がいつまでも帰ってこない。
まさか誘拐では……？
キミは久美子をつれてさっそく捜査を開始した！
★膨大なセリフデータをもち、次々と変わっていく登場人物たちのリアクション。
★画面数約100枚＋スクロールマップ3エリア。
★とっても楽ちんなワンキー入力。
★読みやすいひらがな、カタカナ混合文。
★主人公の名前はキミ。久美子がやさしく語りかけてくれる。
★重大なヒントが隠されているなぎさのおまけ写真付。

■〔5インチディスク〕PC-8801全シリーズ、FM-7、FM-NEW7、X1シリーズ（Dを除く）……￥5,800
■〔テープ（2本組）〕PC-8801シリーズ（MRを除く）、FM-7全シリーズ、X1全シリーズ、PC-6001mkII/SR、PC-6601/SR……………￥4,800

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。（送料無料）
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

オリジナルゲームシナリオ大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか？当社では、適切なアドバイスをおこない、作者の氏名で商品化しております。
商品化の際には、当社規定の印税をお支払いします。シナリオだけでも受け付けます。
詳しくは、担当・石川迄 TEL(03)366-4345

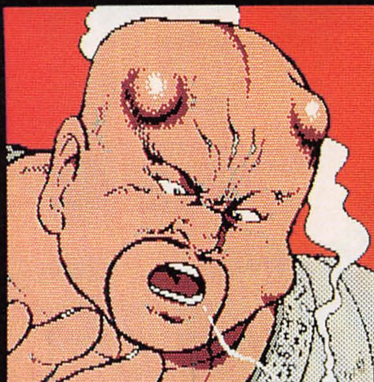
Ⓒ集英社・原哲夫・武論尊

これが噂の秘孔モード!!

PC-9801シリーズ8月下旬新発売



バイオレンス劇画アドベンチャー

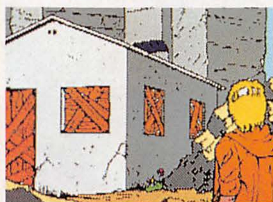


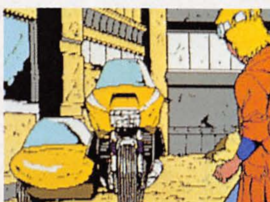

ハート　「そ、そんなバカな・・・・・・・な・、ちょ、ちょっと　まってく・・・・く・く・・・」




宿敵シンを倒し最愛の恋人ユリアを救うべく旅立ったケンシロウとバット。だが、シン（キング）の組織するサザンクロス軍団が二人の前に立ちふさがる。次々と襲いかかる強敵をすべて倒さなければシンの居城に到達することはできない。「アタタターッ!!」。ケンシロウの怒りの鉄拳が炸裂する。北斗神拳は一拳に全エネルギーを集中し、経絡秘孔（ツボ）に衝撃を与え、肉体を内部から破壊する。敵の体は一瞬の後、こなごなに砕け散るのだ。

●リアルタイム秘孔モードで首尾よく敵の秘孔を突くと、「アタタ…!!」の音声が。次の瞬間、敵の顔は恐怖にひきつり、凄絶な断末魔アニメーションが展開。
●コマンドはすべてテンキーによるワンキー入力。移動や会話などスピーディ、かつリアルに進行。
●案内役バットの豊富なリアクション。ケンシロウ（キミ）の良きアシスタントになってくれる。
●映画よりTVより劇画に忠実なグラフィック、ストーリー展開。
●ハイスピードなディスクアクセス。画面表示速度も超高速。
●V2モードでは、効果音や音楽が各所に展開、よりムードを高めてくれる。





作者／折茂賢司・日高徹
シナリオ／武石正道

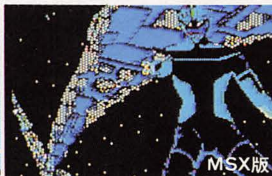
■〔5インチディスク〕PC-9801シリーズ
2DD（2枚組）……………………￥6,800
2HD（1枚組）……………………￥6,800
■〔5インチディスク（2枚組）〕
PC-8801全シリーズ……………………￥6,800

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン

MSXカセットテープ（2本組）
（RAM32K）……………………￥4,800
作者/TAMTAMⒸ集英社 桂正和







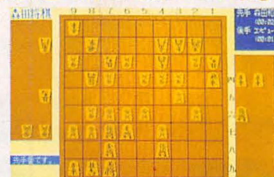
★少年ジャンプから飛び出したビッグヒーロー★

●「なんですか？」モード
指先カーソルで何でも見れる。女の子ばかり見ていても、ドリムノートは見つからないぞ！
●リアクション豊富な対話型アドベンチャー
原作の登場人物が本当に話してる感じが最高！
●戦闘モード付の親切設計
行く先々で現れるキータクラー。リアルタイムのこの戦いがまた楽しい。キミはどの武器で戦う？

■〔5インチディスク〕PC-8801全シリーズ、FM-7、FM-NEW7、PC-9801/E/F/VM/VF（2D、2DD）……………………￥5,800
■〔テープ（2本組）〕PC-8801シリーズ（MRを除く）、FM-7全シリーズ、X1全シリーズ、PC-6001mkII/SR、PC-6601/SR……………………￥4,800

パソコン史上最強の将棋ソフト

森田和郎の将棋



◘対局の棋譜や定跡を保存（セーブ）でき、後日、再現（ロード）することができます。名人戦などの対局を保存・再現すれば、プロ棋士の将棋を研究・観戦することができます
◘コンピュータにあなたの定跡を覚えこませるコンストラクション機能付。
◘新聞、雑誌の詰将棋を短時間で解いてくれます。
◘対局中の棋譜・盤面の駒組はプリンター出力が可能。
RS232C利用の通信機能で遠隔地対局も楽しめます。
（マウス使用可）

■〔5インチディスク〕
PC-9801/E/F/VM/VF（2DD）……………………￥8,700
PC-9801/E/M/VM（2HD）……………………￥9,800
■〔3.5インチディスク、8インチディスク〕
（通販のみ）……………………￥9,800

■使用システム

使用機器	増設装置
PC-9801E/F	128K以上の増設RAM
PC-9801 PC-9801E	128K以上の増設RAM 及び[illegible]ROM

8インチ、3.5インチディスク版（共に￥9,800）御希望の方は、現金書留にて直接当社までお申し込み下さい（送料無料）

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。（送料無料）
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

急募 当社商品をMSXに移植できる方大募集！
移植後、商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。
又、FM-7シリーズ、PC-8801シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳細事項等のお問い合せは、TEL03-366-4296、エニックス技術部　担当・望月迄

得する情報!! エニックス通信

エニックスの最新情報がビッシリ!
今回の特集はMSXライーザだぞぉ! P295

これはもうナン・ストII!

MSX全国拡大版

Tokyo ナンパストリート

好評発売中

★女の子はとってもデリケート。でもゴーインに押されるとヨワイ面もあるのよねー。キミがどんな手でクドいてくるか、ちょっぴり興味あるわ………★

MSX カセットテープ(2本組)
(RAM32K以上)……¥4,800
作者/関野ひかる





●新開発グラフィック処理ルーチン採用により、色モレ、色バケはいっさいなし。
●MSX版はグーンとグレードアップ。リアリティを追求し、地名や交通費を入力することによって、キミの地元でもナンパができる。
●さらに、ゲームエンドになってもリプレイ機能を使ってすぐにゲームができる便利設計。
●女の子との会話は従来通り。限りなく人工知能に近づいた豊富なリアクション。
●このリアルなナンパ体験がキミをプレイボーイにする。ほらほら、そこのひっ込みじあんのキミ。このゲームで訓練してステキな彼女をハントしよう!

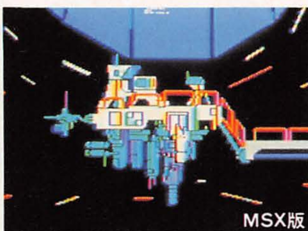
Tokyo NAMPA STREET S.Hikaru & ENIX
FT 35800 EX 400 PM 4:28 ¥17000
1:オレの へや
2:彼女の へや
3:ふたりに なれるとこ
4:シティ・ホテル
5:ラブ・ホテル
6:やっぱ まだ いいか
♥どうしようかな…
オレ:あのさァ…そろそろ…オレの へやに いかない…!?
彼女:え…あなたの へや…!? そうねェ…ちょっとだけなら…いいわよ!
♥やったァ〜〜〜〜〜〜〜ッ!

■〔5インチディスク〕PC-8801全シリーズ、FM-7、FM-NEW7、X1シリーズ(Dを除く)、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、2DD)……¥6,400
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM(2HD)……¥7,400
■〔テープ(2本組)〕FM-7全シリーズ、X1全シリーズ……¥4,800

SFサスペンスアドベンチャー

ザース

MSX カセットテープ(2本組)
(RAM32K以上)…………¥4,800
作者/スタジオジャンドラ


MSX版


MSX版

★SFサスペンスアドベンチャー★
●ここまで進化した MSX グラフィック!
ハードの限界を超えた美しさに人気大爆発! 100色の中間色を使用。グラフィック制作だけで約1年を費した超大作。
●人類愛をテーマに繰り広げられるサスペンスウォーズ
再びの世界破滅を防ぐには、狂ったオリオンを敵の手から奪還しなければならない。

■〔5インチディスク〕PC-8801全シリーズ、FM-7、FM-NEW7、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、2DD)……¥5,800
■〔テープ〕FM-7全シリーズ……¥3,800

堀井雄二アドベンチャーの原点

ポートピア連続殺人事件

MSX カセットテープ
(RAM32K以上)
………¥3,800


MSX版

港神戸を発端に次々と起こる殺人事件。謎は謎を呼び、舞台は京都から淡路島へ。果して、キミは犯人を追いつめることができるだろうか!?

■〔テープ〕PC-8801シリーズ(MRを除く)、FM-7全シリーズ、X1全シリーズ、PC-6001全シリーズ(PC-6001は32K)……¥3,600

※商品改良の為、予告なく仕様等の一部を変更することがありますので、あらかじめ御了承下さい。

販売元 株式会社 小西六エニックス

発行元 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

君もこのテーブルにつかないか。

日高　徹
「北斗の拳」
「地球戦士ライーザ」(移植)

鈴木孝成
「芸夢狂人の宇宙旅行」
「アラレのジャンプアップ」

中村光一
「ニュートロン」
「ドアドアmkⅡ」

堀井雄二
「軽井沢誘拐案内」
「ポートピア連続殺人事件」

森田和郎
「森田和郎の将棋」
「アルフォス」

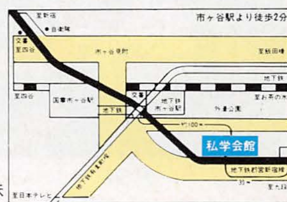
エニックス　ゲームプログラミングスクール

ベーシックしか出来なかった初級者の君も、マシン語で簡単なシューティングゲームが出来る様になる。
そして上級者の君なら限りなくプロに近づく3日間。さあ、みんなで参加してみないか。

■プログラム

クラス／日時	初・中級クラス (ベーシックは判るがマシン語が判らない)	上級クラス (マシン語ができる)
8月26日(火) 第1回 1:00〜4:30	**ウォーミングアップその①** 1. 小道具(これだけは覚えておこう) 2. 数(二進数と十六進数について) 3. アセンブラ(マシン語開発ツール) **ウォーミングアップその②** 4. メモリーマップ(ハードウエアについて) 5. 命令(ニーモニックとレジスタ) 6. プログラム(その作成と実行) 日高　徹	**■堀井雄二** 実践的シナリオ作成法 「ポートピア連続殺人事件」「軽井沢誘拐案内」のテクニック フリートーキング **■森田和郎** 思考ルーチンについて 「MIN & MAX法」「αβ狩り」 フリートーキング
8月27日(水) 第2回 1:00〜4:30	**キャラクターパターンの表示と移動その②** 1. 座標(ゲームの為のゲーム座標) 2. 豆腐(とりあえず白い四角形を表示) 3. パターン(キャラクターの作成) 4. パターン表示(キャラクター登場) **キャラクターパターンの表示と移動その②** 5. パターン消去(キャラクターを動かす前に) 6. パターン移動(データにそって移動) 7. 大量出理(1人じゃつまらない) 8. キー入力(コントロール&ショット) 日高　徹	**■中村光一** 実践的ゲームデザインについて フリートーキング **■商品化への近道** **望月、曽根、保坂の三氏** フリートーキング あなたの疑問にすべておこたえします
8月28日(木) 第3回 1:00〜4:30	**衝突と得点計算その①** 1. 衝突の判定(ゲーム座標を用いる) 2. 数字(文字と数字パターンの作製) 3. 計算(得点の計算と表示その1) **衝突と得点計算その2** 4. BCD(得点の計算と表示その2) 5. 衝突の処理(ゲームらしさの追求) 日高　徹	**■鈴木孝成** 高度なマシン語の組み方 フリートーキング
	ベーシックしか出来なかった人がマシン語で簡単なショーティングゲームが出来る様になる	プロへの道が開けてきます　あとはあなたの努力しだい

■開催要領



●開催日
昭和61年8月26日(火)・27日(水)・28日(木)
午後1:00　4:30

●会　場
私学会館
東京都千代田区九段北4−2−25

●交　通
国鉄中央線・地下鉄有楽町線・地下鉄都営新宿線　市ヶ谷駅より徒歩2分

●参加費用
初・中級クラス　¥3,000 (3回分) 当日払い
上級クラス　　　¥6,000 (3回分) 当日払い

●お問い合せ・お申し込み
電話、又は官製ハガキに住所、名前、学校名(会社名)、電話番号、年令、マイコン歴、持っている機種を明記の上ご郵送下さい
後日、選考の上ご通知いたします。　申し込み締め切り日8月22日。

●アクション・ゲームはテレネット●

初めての体験、ニュー・ビッグ・アクション。

またも、テレネットが放つ、アクション・ゲームの話題作

夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリス

“明”ヴァニティと、“暗”ヴェカンティの戦いは、人類が歴史を作り出したときから始まった。現実世界、リアリティは、その2つのバランスの上に成り立っている。それゆえに、人は争い、傷つけあう。
かつて、ジャンヌ・ダルクは自由と平和のために戦い、勝利を得た。しかし、人々の心にあるヴェカンティが彼女を魔女にしたて、殺してしまった。
そして、今、自由の戦士として、またひとりの少女が選ばれた……

優子はごくありふれた、普通の女子高生。ところがある日、ヴァニティの「幻想王女ヴァリア」によって“ヴァリスの戦士”として選ばれてから、運命が一変した。
ヴェカンティの「夢幻王ログレス」とその手下「ヴォーグ」達が、次元を超えて襲ってきた。
なぜ、ありふれた女の子が戦士として選ばれたのか。5つの“ファンタズム・ジュエリー”とは？ 4人の魔王とは？
答えを求めて、戦いが始まる。

優子を操作して、襲いかかる敵を倒せ！しゃがんだり、ジャンプしたりして敵の攻撃を避け、アイテムを集めよう。パワーアップすれば、各面の最後に登場する「魔王」と互角に戦うことができるゾ。「ファンタズム・ジュエリー」は必ず取っておくこと。

ヴェリテッソ

ヴェノミ

夢幻戦士ヴァリス
（主人公——優子）

ヴェカンタの黒い戦士
（主人公の同級生）

幻想王女ヴァリア

ヴェード

ヴェヴン

夢幻王ログレス

ヴェルニス

ヴェーガル



ヴェダル

9月下旬、全機種同時発売予定！

PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
X1/X1C/X1ターボシリーズ
FM7/77シリーズ
¥7,800（ディスク2枚組）

MSX ROM版 ¥6,800（予価）

※仕様は改良のため、予告なく変更することがあります。

株式会社日本テレネット

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記のうえ、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL 03(268)1159

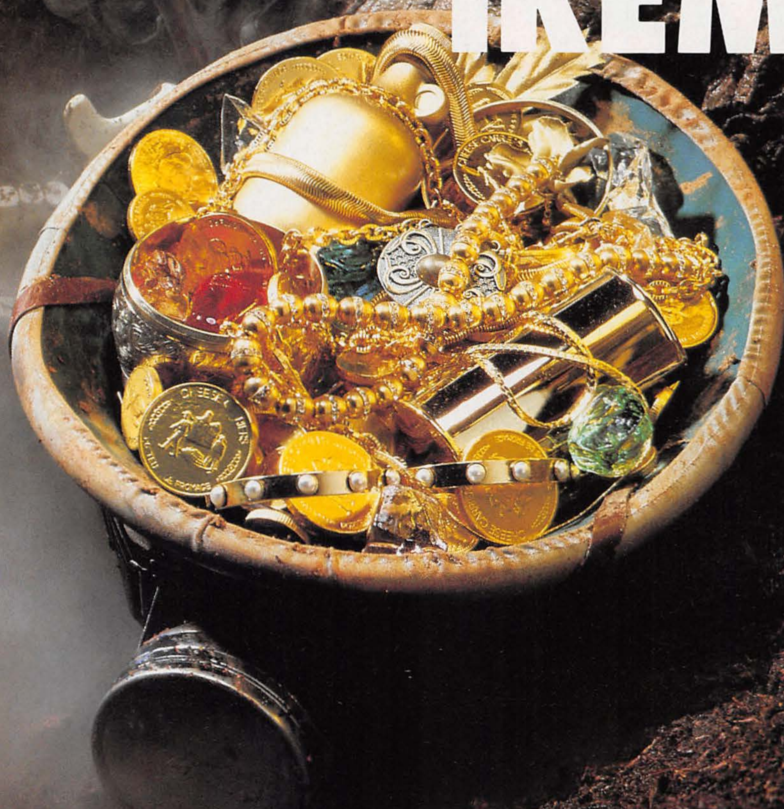
資料請求券 ベーマガ 9月号



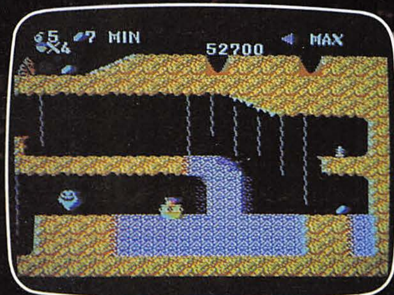
ROM ROMカートリッジ
MSX 8K
IM-01 ¥4,900
ジョイスティック使用可能

MSX FROM IREM





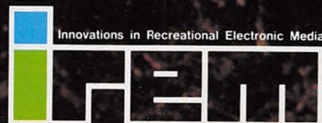
冒険ソフト、コツコツ。



スペランカー好評発売中!!

地 底 探 険 ゲ ー ム

SPELUNKER™



アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・ハーティ係

地獄ゲーム

映画「ランボー怒りの脱出」を
忠実にゲームに再現。
迫真の戦闘シーンが連続する
リアルコンバットゲーム。
男は戦いながらバトルマシーンになった。

PC-88, X1 完全オリジナル
スーパーランボー登場!!
絶賛発売中!



■ハンドナイフからロケットランチャーまでバトル機能が異なる10種以上の武器を素早く使い分けて戦う、リアルタイム・ロールプレイング・ゲーム。

■アニメ感覚のきめ細かな動き。ランボーは71パターン、敵キャラクターは実に130パターンの動き。トリプルプロセスにより高度なグラフィック処理を実現。

■上下左右にスクロールする600シーンのマップ。キャラクターデザインは、あの「レリクス」の滝本和是氏。ランボーの放ったロケット弾はシーンを超えて着弾、爆発する。

■ゲーム後半は、地上のゲリラ戦と空中のヘリコプター戦、戦闘モードは2パターン。熾烈な戦いが最後までつづいている。

SUPER RAMBO™ ランボー

リアルコンバットゲーム

■PC-8801シリーズ 5"DISK PS-2 ¥6,800 ●PC-8801 ●mkII ●SR ●TR ●MR ●FR
■X1シリーズ 5"DISK SS-3 ¥6,800 ●X1 ●C ●F ●turbo
Cテープ SS-4 ¥5,800 ●X1 ●C ●F ●turbo
(注) 純正のFD装置およびデータレコーダーをご使用ください。

販売 日本エイ・アイ・シー株式会社
開発協力 ボーステック株式会社

企画・開発 発売元 PACK-IN-VIDEO (株)パック・イン・ビデオ
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10コスモス御苑ビル 7F
☎03(226)9591(直)

MSXランボーゲームも
好評発売中!!



MSX ROM カートリッジ版 16KB以上に対応 (32KB ROM使用)
2トリガータイプ・ジョイスティック&キーボード対応 | 1人用
定価¥5,800 MS-1
MSXは、アスキーの商標です。

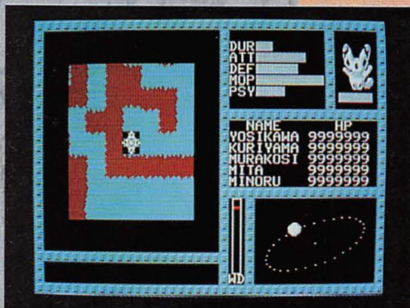
企画・開発・発売元
PACK-IN-VIDEO CO.,LTD. (株)パック・イン・ビデオ
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10コスモス御苑ビル 7F
☎03(226)9591(直)

kaleidoscope
カレイドスコープ

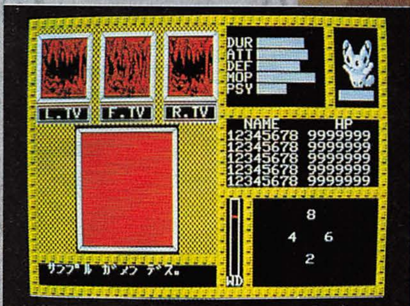
パワーアップ第2弾『発・汗・惑・星』。何といっても、ゲーム設定に沿った千変万化のM-APがおもしろい、不思議議なRPGだ。第1弾から続けて遊ぶ人もそうでない人も、チューガと一緒にがんばってほしい。なお、ゲーム終了者には、終了認定証が待っている。



地上モード
乗組員の精神力と連動して動く〝ベイカント号〟に乗り、冒険世界へ出発。潮が満ちた時と退いた時、MAPが二重になっているのがくせものだ。はやく惑星の周期をつかみ、アタッチメントを手に入れなければ……。



水中モード
下に行くほど、深度計(WD)のメーターも深くなってゆく。潜行限度を超えないように気をつけなければならない。ほかに、海底海流やチューガの天敵など、水中にはさまざまな障害が待ち受けているのだ。



地中モード
ゲーム中、もっとも迷路性の強いトコロ。敵がいつおそってくるかも知れず、危険に満ちている。たよりになるのは何種類かのレーダーと、チューガのアドバイス。チューガは、衰弱してくると何も語ってくれなくなる。



第2弾

SFロールプレイングゲーム

発・汗・

FM7/77
PC-88/mkII/SR/FR/MR/TR
X1/Turbo(除X1D)
S1

好評発売中

SFロールプレイングゲーム

第1弾 7万光年の胞子たち

突如、惑星ナセルに出現した謎の機械化部隊。彼らを倒すために、戦闘(コンバット)スーツに乗り込んだ少数の精鋭たちが出撃した……パーツチェンジによる戦闘(コンバット)スーツのパワーアップ、敵ロボットとの激しいファイトが繰りひろげらんる！銀河運営連盟を舞台にした、壮大なSFロールプレイングゲームのシリーズ第1弾。

対応機種		
	FM-7/NEW-7/77	T/5"2D, 3.5"2D
	PC-8801/mkII/SR	T/5"2D
	X1/turbo	T/5"2D
	S1(要RAM拡張)	T/5"2D, 5"2HD
	SUPER MZ(MZ-2500)	3.5"2DD
	PC-9801シリーズ※開発中	5"2DD

価格		テープ版	ディスク版
	ローダーセット	¥3,800	¥4,800
	17万光年の胞子たち	¥4,800	¥6,200
	セット価格	¥7,800	¥9,800

チューガからのプレゼント!!
いま、『発・汗・惑・星』を買ってアンケートハガキを送ると、抽選で300名の方に、かわいい"チューガ"のキーホルダーをプレゼント。〆切は9月末日まで。なお、当選者には発送をもって発表とかえさせていただきます。

300名



ホビーワールドマガジン

Seeder 創刊



この度、GA夢では、新たに同人誌「Seeder(シーダー)」を創刊することになりました。実際に編集を手がけているのはZCP（造形大学コミックプロジェクト）有志の面々で、アニメ・イラスト・ジオラマ等を使ってコンピュータゲームの世界をイメージ化しよう、というのがねらいです。今回の創刊号では「7万光年の胞子たち」を特集。アニメ満載で、ゲームを知らない人にとっても充分楽しむことのできるスグレモノに仕上がりました。年4回発行の予定で、今後は他社のゲームも取り上げていきたいと思っています。なお「Seeder」は通信販売で購入することができます。本の代金￥200＋送料￥170、合計￥370分の切手を封筒に入れ、下記までお申し込み下さい。

〒164 中野区東中野4-4-1丸新ビル
㈱ホット・ビィ内 SEEDER出版局

B5判 モノクロ24P
（表紙カラー） 定価￥200

ただいま開発スタッフ募集中！ 今、GA夢の開発スタッフになると、もれなくプログラマーになれます。まずは気軽にお電話を。 あなたの心と身体と技が欲しい！
○Z80、6809、8086のアセンブラでプログラムを組める方 ○年令・性別は問いません
○バイトも可 ○時給700～1500円 月給12万円以上（応相談）

新発売

惑・星

テープ版 ￥4,800
ディスク版 ￥5,800
（5"D 3.5"D 5"2HD）

GA夢 ガム

株式会社ホット・ビイ
〒164 東京都中野区東中野4-4-1丸新ビル
TEL.03-360-3623

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます 尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込み下さい ●口座番号 東京2－190317●加入者名 株ホットビィ●金額 代金合計●通信欄（裏面） ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk（一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留を御利用下さい）

資料請求券
BASIC
マガジン
9

☆カレイドスコープシリーズ第1弾終了認定およびモニター募集に多数の御応募を頂き、どうもありがとうございました。



体験、I・Aシューティング!!

- ちょっと考えなければ遊べない、知的な活動遊戯。
- 少し遊んでもあきない、遊びすぎてもまだ面白い!!
- コンパイルが打ち出したゲーム・コンセプト、それがI・A(インテリジェント・アクション)だ!!

32×32画面で作られた広大な迷路

- 112画面を超える戦闘シーン、行く手に待ち構える要塞群。
- 戦闘シーンの秘密を解き、連射で敵を打ち崩せ!!
- 迷路に惑わされるな、マップを作り出口を見いだせ。

パワーチップで性能アップ!

- 3種類の武器と6つのオプションの選択が勝負だ。
- エネルギーが減ると使えない武器もあるぞ!パワーチップを集めろ。

MSX ROM版 16K以上
好評発売中!! ¥4900

コンパイル発進!! ACT★1

●企画・製作・発売元　株式会社コンパイル COMPILE
〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交1005 TEL (082)263-6006　FAX (082)263-6049

通信販売を御利用いただく場合は、料金と商品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、現金書留で当社宛にご注文ください。(送料サービス、速達希望の方は300円プラス)

dexter soft

ドラマを超えた熱いパッ

フォーメーションZ

フォーメーションZ FORMATION Z

偉大なる戦士たちに捧げる

日増しに激しくなるザナック軍の攻撃に耐えかねた地球連邦は、まだ未完成の形態可変戦闘メガ〝イクスペル〟を出撃させた。地上戦では機動ロボット、空中戦では多目的戦闘機に変身する〝イクスペル〟を操り、12種類の敵を攻撃せよ！平原戦、地上から変身の空中戦、海上空中戦、砂漠戦そして宇宙戦へ。変化に富んだスペクタクルが展開！最強機動要塞ジズィリアムを破壊し、無事地球へ帰還できるか。



X-1用画面です。

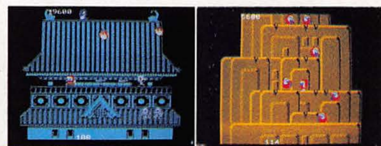
★ MSX ROM版¥5,700(16KB)MSXI、IIどちらにも対応します。
★CT版各¥4,500●X-1/C/F/Turbo●PC-8801/mkII/SR/FR/MR●FM-7/NEW7/77
★FD版各¥6,800●X-1/C/F/Turbo(5"FD)●PC-8801/mkII/SR/FR/MR(5"FD)●FM-7/NEW7/77(5"FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5"FD)

忍者くん

忍者くん

忍者くん参上.!「魔城の冒険」

うなる手裏剣、はじける火花。攻める！かわせ！ 体当り！呪われた城を舞台に忍者くんの大活躍。様々な武器を使う8種族の手強い敵を相手に孤軍奮闘。岩場の戦い、お城の戦い、いずれも手に汗握る大熱戦。油断大敵、しかも敵の親分は分身の術を使うのだ。敵に体当りして失神させてから、得意の手裏剣攻撃を加えれば、キミはもう本物の忍者くん。シーン100までいけばキミはスーパープレーヤーだ。


PC-8801用画面です。

★ MSX ROM版¥5,700(16KB)
★CT版各¥4,500●X-1/C/F/Turbo●FM-7/NEW7/77
★FD版各¥6,800●X-1/C/F/Turbo(5"FD)●PC-8801/SR/FR/TR/MR専用(5"FD)●FM-7/NEW7/77(5"FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5"FD)

MSX ROM版「シティーコネクション」、「忍者じゃじゃ丸くん」好評発売中。価格5,700円

ケージ。デクスタソフト。

JALECO®
株式会社ジャレコ

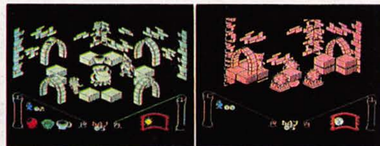
事実は噂以上だった。驚異の3D立体構成怪奇ロマン、
「ナイト・ロアー」&「ナイトシェード」が織りなす
アクションアドベンチャーの世界。
アクションそしてスピード感に胸躍る「忍者くん」、
「フォーメーションZ」、「ピピ」。
デクスタソフトは
ドラマを超えた熱さに満ちている。
キャパを超える面白さにコンピュータは
オーバーヒートの警告を出している。

ナイト・ロアー　ナイトシェード

KNIGHT LORE
ナイト・ロアー

「伝説の狼男」呪いは永遠に!?

怪奇と幻想。ニュータイプのロールプレイングアドベンチャーゲーム「ナイト・ロアー」、いまその呪いは日本中を侵食し始めた。恐ろしい呪い――狼男にされてしまった兵士が訪れたナイト・ロアー城の迷路は恐怖の連続。わずか40日の間に魔法使いに14もの貢ぎものを持っていかなければ兵士は再び人間に戻れない。3D構成の驚異の緊迫感！襲いかかるゴースト、火の玉！道を拓くのはキミの推理、判断、記憶だ。



★ MSX ROM版￥5,700(16KB)
©1985 LICENSED BY ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD.

Nightshade
ナイトシェード

「地獄の使者」にあなたは出会いましたか?

地獄の使者たちが乗っ取ったナイトシェードの町を救え。300もの建物がひしめく町のどこに奴らはいるのだ。そして倒すための武器は一体どこにあるのか。無気味な町の中へ侵入した君は、一人で耐えられるか。大地が裂け、地獄の使者たちが地底へ堕ちてゆく感動のラストシーンを見ることは可能だろうか？立体アクション・3Dロールプレイング・アドベンチャー＋チェンジビュー※ボタンで真に迫る緊迫感！

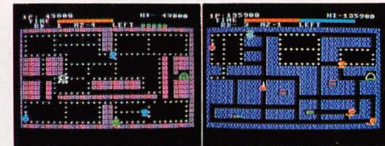


★ MSX ROM版￥5,700(16KB)
©1985 LICENSED BY ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD.
※画面を一瞬にしてスクロールさせ、現在地を反対側から見渡せる画期的な新機能です。

PiPi
ピピ

オウムのピピの大冒険

「グルグル牢」から勇敢にも脱走をはかったオウムの"PiPi"。ガラガラ蛇を、怪獣メンダマを、番犬BOWBOWをかわしながら、牢を壊して脱出だ。ハンバーガー、柿、アイスクリーム、ピーナッツ、フィッシュ、ブレッドなどを獲得すれば5秒間はパワーアップ！その間にガラガラ蛇をやっつけろ。リズミカルなBGMに乗って、おしゃれでかわいい"PiPi"がお尻をフリフリ、ユーモラスに走り回ります。



★ MSX ROM版￥4,800(16KB) MSXI、IIどちらにも対応します。
©1985 LICENSED BY UPL CO., LTD.

dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社　〒101 東京都千代田区外神田2-9-3ユニオンビル花家3F☎03(255)9761代表
●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。
MSX はマイクロソフト社の商標です。

JALECO®

どちらの道も

忍(しのび)の道か?



待ってて
ください!
さくら姫!!

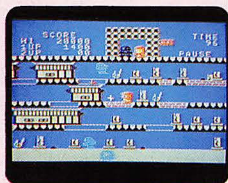
好評発売中!

忍者じゃじゃ丸くん

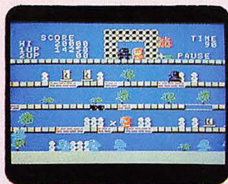
MSX ROMパック JX-11 ¥5,700

忍者じゃじゃ丸,只今参上!!

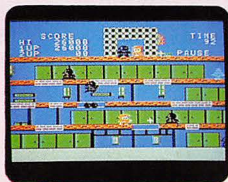
FCで大人気!あのじゃじゃ丸くんがMSXで遂に登場!
数ある忍法を、君は使いこなせるか…?!



▲妖怪墓地

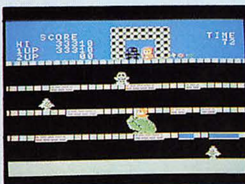


▲柳街道



▲なまず屋敷

秘技 ガマパックンの術!!



あることをするとカエルの「パックン」が登場。妖怪たちを金しばりにして食べていくという必殺の術!!

裏切者のなまず太夫がわれらのアイドルさくら姫をさらってしまった!! 兄、忍者くんは修業の旅。留守をあずかる弟、じゃじゃ丸くんが1人で助けに行くことになった。はたしてじゃじゃ丸くんは妖怪たちを倒して、悪のなまず太夫からさくら姫を救いだせるだろうか……!?

Gun(ガン)の道か!?

キ・ビ・シ・イ・ー・ン!!

DEAD OR ALIVE!

WANTED

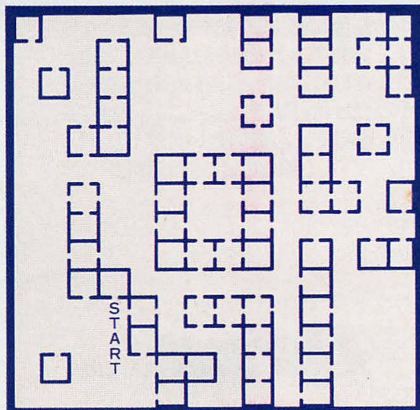
ガンフライト 近日発売!!

GUNFRIGHT

MSX ROMパック JX-12 ¥5,700(予価)

正義の銃弾が今、悪を打ち砕く!!

3Dロールプレイングアクションアドベンチャーゲーム第3弾!



これがアゴイの町のマップだ!!

平和だったアゴイの町に無法者がまぎれこみ悪事を重ねていた。町を守るシェリフのボビーは、奴らを倒すため立ち上がった! 果してアゴイの町は, ボビーの運命は!?



▲アゴイの町並み



▲早撃ち

頭を科学する
JALECO® 株式会社ジャレコ
〔本　社〕〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9
TEL.03-420-2271
〔大　阪〕〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F
TEL.06-203-0081

新発売

ROBO WRES 2001

APOLLO VS SOLD

熱中!!

興奮!!

2人で対戦可能

今から15年後の世界、それは、巨大ロボが、リングの上に登場し、世の人々は観戦のみを楽しみとしたSFの世界! 今君は、自分のディスプレイにより、その世界に参入することが出来る。それも観戦ではなく、一人のプレイヤーとして2001年に存在するのだ。そのゲームの名は「ロボレス2001年」巨大ロボットが自分の生死をかけてリング内を走りまわり、場外で乱闘する。きわめ付けは空中殺法「スカイ・ハイ」相手を上空でたたきふせ、リングがヒビわれるほどの力でリングにたたきつける。痛快無比なこのゲーム。

ジョイスティックVSジョイスティック、ジョイスティックVSキーボード、キーボードVSキーボード（機種によって違います）。の使用で6台のロボレスラーから好きなロボットを選び出し、約30種の技を使いこなせ!（共通技は10種、各必殺技3種）

PC-8801シリーズ/X1シリーズ5"2Dフロッピー版……………6,800円
MZ-2500　3"5Dフロッピー版……………6,800円
X1シリーズカセットテープ版……………4,800円

R=03　SKY-HI

SKY-HI!

CT…カセット版　FD…フロッピーディスク版　QD…クイックディスク版　ROM…ロム版　◎…turdo専用機能有り
※…X1-Dは使用不可　〒…通販のみ　T…武尊にても発売

	FLICKY	CHAMPION プロレス・スペシャル	JU87A DSTUKA	helicoid	MILKY WAY	HARVEST
PC-8001mkII/SR	CT 4,800円	CT 4,800円			CT 4,800円	CT 3,400円
PC-8801/mkII/SR	CT 4,800円 FDT 6,800円	CT 4,800円 FDT 6,800円		FD 6,800円	CT 4,800円 FD 6,800円	CT 3,400円 FD 4,600円
MZ-1500					QD 4,800円	
MZ-2500	CT 4,800円	CT 4,800円				
MZ-2000/2200	CT 4,800円	CT 4,800円			CT 4,800円	〒CT 3,400円
X1/turdo ※	CT 4,800円 FD 6,800円	CTT 4,800円 FD 6,800円	CTT 4,800円 FDT ◎6,800円		CT 4,800円	CTT 3,400円
FM-7/NEW7	CT 4,800円	CT 4,800円		FD 6,800円		
FM-77L2/L4/AV	FD 6,800円	FD 6,800円				
S1			CT 4,800円 FD 6,800円			
MSX	ROMT 4,400円					

全国有名パソコンショップにて発売中当社の製品がお手元に届きにくい場合は通信販売にても受け付けます。ご注文は、現金書留にて、お願い致します。
（機種明記、送料無料）

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370

namcot

18 スカイキッド

「バロン」「マックス」と共に青春をおう歌! バートランドの
自由と平和をとりもどすために戦え! 痛快大空アクション。







プログラム256Kビット、
キャラクター256KビットROM搭載。

¥3,900





痛快!大空青春
8月下旬新発売!



2001年の大人(クリエイター)たちへ。



01 ボードゲーム
『ザ・タワー オブ ドルアーガ』



¥3,600

02 ボードゲーム
『パックランド』



¥3,600

はげまし人形 龍馬くん



¥2,300

ファミリー コンピュータTM用
カセット好評発売中。

01ギャラクシアン 02パックマン 03ゼビウス 04マッピー 05ギャラガ 06ディグダグ 07ドルアーガの塔 08ワープマン 09バトルシティー 10パックランド 11バーガータイム 12スターラスター 13タッグチームプロレスリング 14ディグダグII 15スーパーチャイニーズ 16バベルの塔 17ワルキューレの冒険

※ ファミリー コンピュータTMは任天堂の商標です。

お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。
尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

優れたソフトウエアで、効果的な英語学習を。



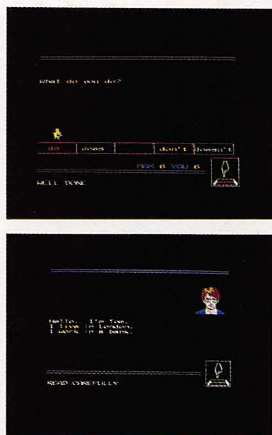
Longman English Course

/好/・/評/・/発/・/売/・/中/

ロングマン英語学習ソフトウエア

PC-9801 VF/VM/F　価格：各8,000円

監修・指導：和田　稔（文部省初等中等教育局教科調査官）





Longman English Courseは，英語教材で世界的に有名なイギリスのロングマン社によって作られた，初の本格的なパソコン用英語学習ソフトです。生活に役立つ生きたイギリス英語を，楽しみながら，しかも文法の基礎をしっかりとふまえながら学ぶことができます。基礎的な英文法の知識を持った方ならどなたでもご利用いただけます。実用英語を身につけたいと思っている高校・大学生，ビジネスマンの方々に最適のソフトウェアです。

Longman English Courseの内容

Part.1〜Part.5(全5巻)1巻に含まれているもの

● ディスケット(5"2DD・1枚)	● ブックレット(BOOKLET)
● カセットテープ(1本)	● カセットの手引書

Part.1　好評発売中。以下順次発売。

Dempa

お問合せ、お求めは電波新聞社本社・各支局、及び下記取扱店へお願いいたします。

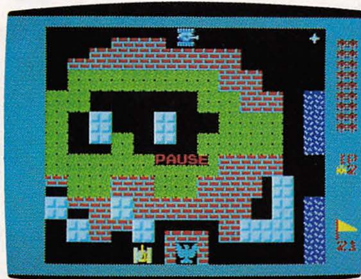
電波新聞社　出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号　電話(03)445-6111

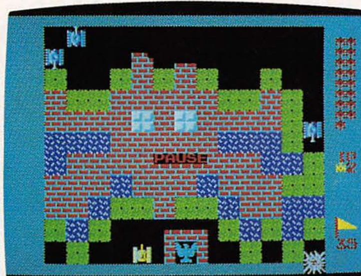
取扱店一覧〔北海道〕●九十九電機札幌店(札幌市)☎011-241-2299●YESそうご電器(札幌市)☎011-214-2850〔宮城県〕●庄子デンキコンピュータ中央(仙台)☎0222-24-5591●電巧堂チェーンDaC東口店(仙台市)☎0222-91-4744〔茨城県〕●コナン販売水戸営業所(水戸市)☎0292-43-8188●コナン販売筑波営業所(新治郡)☎0298-52-6917〔栃木県〕●ビジネスフロアロクスイ(鹿沼市)☎0289-65-3488●計測技研(宇都宮市)☎0286-33-1994〔群馬県〕●パソコンランド21高崎店(高崎市)☎0273-26-5221●パソコンランド21前橋店(前橋市)☎0272-23-4462●パソコンショップマエハラ(太田市)☎0276-25-3410〔埼玉県〕●マツモト電器上福岡店(入間郡)☎0492-62-1656〔東京都〕●ヤマギワテクニカ店(千代田区)☎03-253-0121●第一家庭電器秋葉原東口店(千代田区)☎03-253-4191●ラオックス本店(千代田区)☎03-253-7111●ラオックス中央店(千代田区)☎03-253-1341●マイコンセンターオノデン(千代田区)☎03-253-3911●J＆P渋谷店(渋谷区)☎03-476-4141●ダイナミックオーディオ新橋店(港区)☎03-503-2611●池袋西武百貨店(豊島区)☎03-981-0111●J＆P八王子(八王子市)☎0426-26-4141〔神奈川県〕●ミナミ電気海老名店(海老名市)☎0462-33-8230●ALIC日進(横浜市)☎045-314-5111●ラオックス横浜伊勢佐木町店(横浜市)☎045-261-1251〔岐阜県〕●オガワムセン(大垣市)☎0584-78-6387〔愛知県〕●カトー無線パーツセンター(名古屋市)☎052-262-6471●栄電社テクノ1F(名古屋市)☎052-581-1241●トヨムラ名古屋店(名古屋市)☎052-263-1660●ジャスコ岡崎店(岡崎市)☎0564-21-0211〔大阪府〕●ニノミヤムセンエレランド(大阪市)☎06-632-2038●J＆Pテクノランド(大阪市)☎06-644-1413〔奈良県〕●パソコンランド奈良店(奈良市)☎0742-26-2003〔福岡県〕●ベスト電器福岡本店(福岡市)☎092-781-7131

遊気凛凛


マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける"ナムコ"から産みだされたビッグタイトル、DECOのみりょくあふれる作品、そしてオリジナル・タイトルを心をこめてパソコンソフトにしました。
どの作品もハードの限界にチャレンジした自信作ばかり。お楽しみください。
PRESENTED by DEMPA





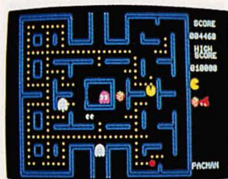
Battle City

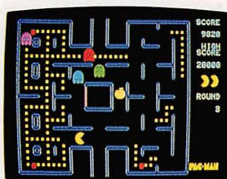
バトルシティ for MZ-1500QD版 定価4,800円
新発売 for X1シリーズ | テープ版……………定価3,800円
5インチ版…………定価6,000円

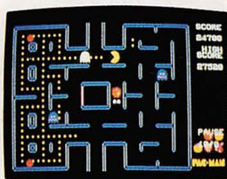
ファミコンでしかプレイできなかったバトルシティがパソコン版でも登場しました。さまざまな障害物が設置された市街地でくりひろげられる息づまるタンクバトル・ゲームです。画面下中央の司令部を守り、つぎつぎにくりだす敵タンクをすべて撃破すればラウンド・クリア。マイタンクにバリアをはってくれる"ヘルメット"、一定時間相手が動かなくなる"時計"、司令部のまわりをコンクリートでかためる"スコップ"、パワーアップする"☆"、画面上の敵をいっぺんにやっつけられる"手りゅう弾"、1機増える"タンク"などのフィーチャーを上手に使いながら、ラウンドをすすめてください。

2人で協力してプレイできる2プレイモードや、自分で画面を作れるコン ストラクション・モードも付いています。

なお、他機種にも移植中です。お楽しみに！

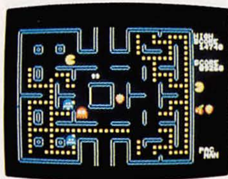

①FM-7パックマン

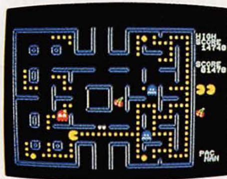

②MZ-700(PCG)パックマン

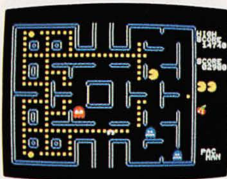

③MZ-1500パックマン


④PC-6001mkIIパックマン

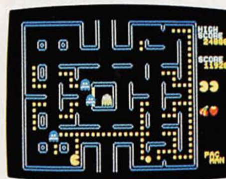

⑤PC-8001mkIIパックマン

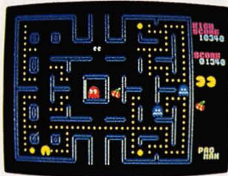

⑥PC-8000mkIISRパックマン

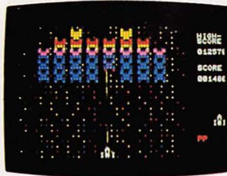

⑦PC-8801パックマン


⑧PC-8801mkIISRパックマン


⑨X1パックマン


⑩MZ-2200パックマン


⑩MZ-2500パックマン


⑫MZ-700ギャラクシアン



⑬PC-6001mkIIギャラクシアン


⑭PC-8001mkIIギャラクシアン



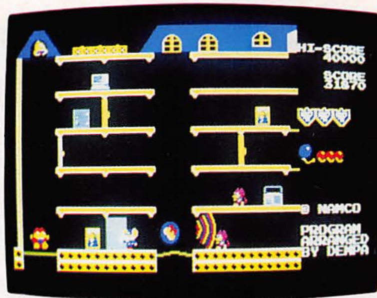
⑮PC-8801ギャラクシアン

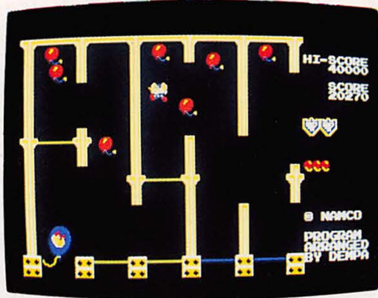
PAC-MAN パックマン

①FM-7/77テープ……………定価3,500円
FM-77 3.5インチ……………定価5,800円
②MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ……………定価3,000円
③MZ-1500QD……………定価4,300円
④PC-6001mkII/PC-6601/SR
テープ……………定価3,000円
⑤PC-8001mkIIテープ……定価3,500円
⑥PC-8001mkIISRテープ 定価3,500円
⑦PC-8801/mkII/SR
テープ……………定価3,500円
⑦PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……………定価5,800円
⑧PC-8801mkIISRテープ・定価3,500円
⑧PC-8801mkIISR
5インチ……………定価5,800円
⑨X1/C/CS/CK/Gテープ・定価3,500円
⑨X1D 3インチ……………定価5,800円
⑨X1turbo/F/G(200ラインモード)
5インチ……………定価5,800円
⑩MZ-2000/MZ-2200
テープ……………定価3,500円
⑪MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円

GALAXIAN ギャラクシアン

⑫MZ-700/1200 (48K)
テープ……………定価3,000円
⑬PC-6001mkII/SRテープ定価3,000円
⑭PC-8001mkIIテープ……定価3,500円
⑮PC-8801/mkII/mkIISR
テープ……………定価3,500円
⑮PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……………定価5,800円
⑯X1/C/CS/CK/G
テープ……………定価3,500円
⑯X1D 3インチ……………定価5,800円
⑯X1turbo/F/G(200ラインモード)
5インチ……………定価5,800円







NEW VIRSION

MAPPY マッピー

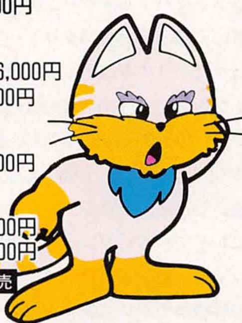
for PC-8001mkIISR
テープ版 定価3,800円

for FM-7
3.5インチ版 定価6,000円
テープ版 定価3,800円

for MZ-2500
5インチ版 定価6,500円

for X1
5インチ版 定価6,000円
テープ版 定価3,800円

NEW VIRSION 新発売



©株式会社ナムコ

正義感あふれる元気なポリス，マッピー！だれにでも愛されるかわいいキャラクターで幅広い人気を持つゲームです。

PC-8001mkIISR用マッピーはFM音源を生かして楽しいマッピーBGMを最大限に再現、ゲーム内容ももちろんオリジナルをそっくりパソコンに移植しました。ニャームコ屋敷の中の盗品を、ニャームコやミューキーズにじゃまされながら、我らがヒーロー、マッピーがいっしょうけんめい取りもどします。パワードアのオープンによるマイクロ・ウェーブ飛ばしなど、オリジナルのテクニックがそのまま使えます。

そして、X1版マッピーが一段と内容を充実させ、マッピーNEW VIRSIONとして新しく発売になりました。このニューバージョンのマッピーは、現時点で最高のプログラム・テクニックを駆使したまったく新しいマッピーです。あなたのパソコンでその違いをじっくりとお楽しみ下さい。


⑯X1ギャラクシアン

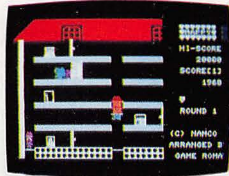

⑰FM-7ギャラクシアン

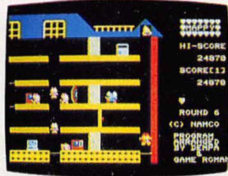

⑱MZ-1500ディグダグ

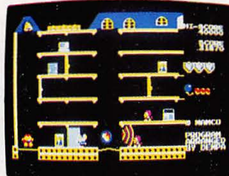

⑲PC-8001ディグダグ


⑳PC-8001mkIISRディグダグ


㉖PC-6001mkIIディグダグ


㉗MZ-700(PCG)マッピー


㉘MZ-1500マッピー


㉙X1マッピー(NEW VIRSION)

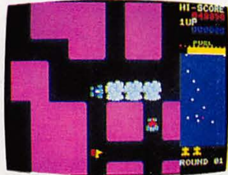

㉚FM-7マッピー


㊱X1ギャラガ


㊲MZ-2500ギャラガ


㊳FM-7ラリーX


㊴MZ-1500ラリーX


㊵X1ラリーX

⑰**FM-7/77** テープ……………定価3,500円
⑰**FM-77** 3.5インチ……………定価5,800円

DIG DUG ディグダグ

⑱**MZ-1500** QD……………定価4,300円
⑲**PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)**
テープ……………定価3,000円
⑳**PC-8001mkIISR**
テープ……………定価3,800円
㉑**PC-8801/mkII** テープ…定価3,500円
㉑**PC-8801/mkII** 5インチ…定価5,800円
㉒**PC-8801mkIISR** テープ 定価3,800円
㉒**PC-8801mkIISR** 5インチ 定価6,000円
㉓**X1/C/CS/CK/G** テープ 定価3,500円
㉓**X1D** 3インチ……………定価5,800円
㉓**X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ……………定価5,800円
㉔**FM-7/77** テープ……………定価3,500円
㉔**FM-77** 3.5インチ……………定価5,800円
㉕**FM-77AV** 3.5インチ……………定価6,000円
㉖**PC-6001mkII/SR** テープ定価3,500円
㉖**PC-6601/SR** 3.5インチ…定価5,800円

MAPPY マッピー

㉗**MZ-700(1200/K/C**(48K)**)**
PCG共用テープ……………定価3,000円
㉘**MZ-1500** QD……………定価4,300円
㉙**X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
㉙**X1D** 3インチ……………定価5,800円
㉙**X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ……………定価6,000円
㉚**FM-7/77** テープ……………定価3,800円
㉚**FM-77** 3.5インチ……………定価6,000円
㉛**PC-8001mkIISR** テープ…定価4,000円
㉜**MZ-2500** 3.5インチ……定価6,500円

GALAGA ギャラガ

㉝**PC-9801/E/F/m/U**
5インチ……………各定価6,800円
3.5インチ……………定価6,800円

マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

ボスコニアン

for PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ版 定価3,800円

PC-6601/SR
3.5インチ版 定価6,000円

上下左右にスクロールする画面と、音声合成と、敵の攻撃のリアルさ。根づよいファンを持つボスコニアンはスペース・ゲームの面白さをぞん分に楽しむことができるゲームです。

あなたが操従するマイ・シップは、前後同時連射の高性能ビーム砲搭載、8方向移動可能のスペース・パトロール機。敵機の攻撃、宇宙機雷、小惑星をかわしながら、宇宙空間に浮かぶ敵要塞(ようさい)を、レーダーで発見して破壊してください。敵要塞の撃破には要塞の6基の砲台をすべて破壊するか、中心部のシェルターが開いているときに核を破壊するかの二とおりがあります。敵要塞をすべて破壊するとラウンド・クリア。ただし、要塞だけに気をとられていると、敵の偵察(ていさつ)機や、編隊がとつぜん出現。偵察機を撃ちのがすとコンディションREDになり、敵のいっせい攻撃がはじまります。

また、編隊は赤色のリーダー機を撃つまでしつこくマイシップを追いかけてきます。これを逆手にとって、機雷の誘爆で敵を全滅させるのは最高のテクニック。

思わず夢中になってしまうことうけあいのボスコニアン。PC-6001版に続き、X1用が開発予定に入っています。

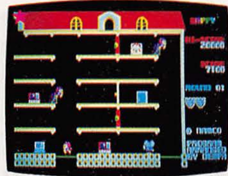

㉑PC-8801ディグダグ

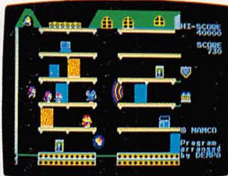

㉒PC-8801mkIISRディグダグ


㉓X1ディグダグ


㉔FM-7ディグダグ


㉕FM-77AVディグダグ


㉛PC-8001mkIISRマッピー


㉜MZ-2500マッピー


㉝PC-9801ギャラガ


㉞MZ-1500ギャラガ


㉟FM-7ギャラガ


㊶PC-6001mkIIグロブダー


㊷MZ-1500グロブダー


㊸X1グロブダー


㊹PC-6001タイニーゼビウス


㊺X1ゼビウス

㉞**MZ-1500** QD……………定価4,500円
㉟**FM-7/77** テープ…………定価3,800円
㉟**FM-77** 3.5インチ…………定価6,000円
㊱**X1/C/CS/CK/G**テープ‥定価3,800円
㊱**X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ…………………………定価6,000円
㊲**MZ-2500** 3.5インチ………定価6,500円

RALLY-X ラリーX

㊳**FM-7/77** テープ…………定価3,500円
㊳**FM-77** 3.5インチ…………定価5,800円
㊴**MZ-1500** QD……………定価4,300円
㊵**X1/C/CS/CK/G**テープ‥定価3,800円
㊵**X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ…………………………定価6,000円

GROBDA グロブダー

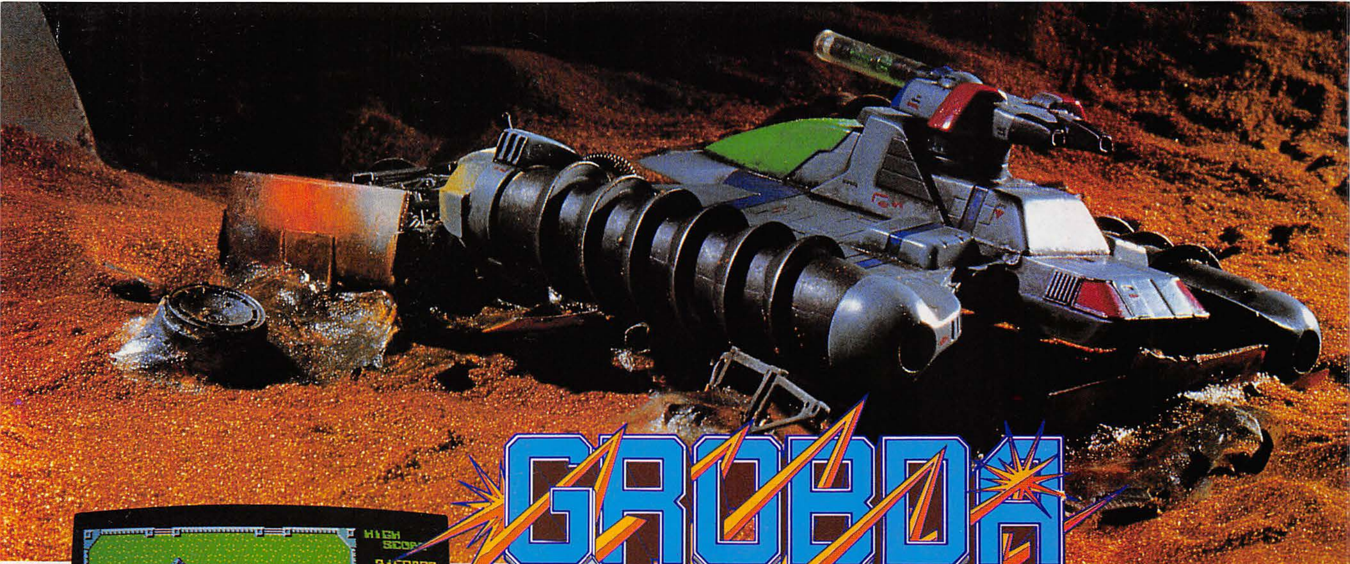
㊶**PC-6001mkII/SR/6601/SR**
テープ…………………………定価3,800円
㊶**PC-6601/SR** 3.5インチ…定価6,000円
㊷**MZ-1500** QD……………定価4,500円
㊸**X1/C/CS/CK/G**テープ‥定価3,800円
㊸**X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ…………………………定価6,000円
PC-8801mkIISR………定価3,800円
PC-8801mkIISR………定価6,000円

TINY XEVIOUS タイニーゼビウス

㊹**PC-6001/mkII/6601/SR**
テープ…………………………定価3,500円

XEVIOUS ゼビウス

㊺**X1/C/CS/CK/G** テープ
ソフト+ジョイスティック………定価5,900円
㊺**X1D** 3インチ
ソフト+ジョイスティック………定価7,500円
㊺**X1turbo/F/G** (200ラインモード)5インチ
ソフト+ジョイスティック………定価7,500円
㊻**FM-NEW7/FM-7** 5インチ
ソフト+ジョイスティック………定価9,300円
㊻**FM-77** 3.5インチ
ソフト+ジョイスティック………定価9,300円





▲新発売 PC-8001mkIISR版 ©株式会社ナムコ

グロブダー

for X1シリーズ テープ版3,800円 5インチ版6,000円
for PC-8801mkIISR テープ版3,800円 5インチ版6,000円
新発売 PC-8001mkIISR テープ版3,800円

全99ラウンドにわたってくり広げられる4種のロボット・マシーンとの〝バトリング〟ゲームです。

シールド・バリア能力と、キャノン砲を発射する能力のある自機をあやつって、エナミータンク（ザッパーを装備）、ハイパータンク（ハイスピード・ザッパーとシールドを装備）、フロッサー（追尾式ザッパーを装備）、フォートレス（追尾式ハイパー・ザッパーを装備）と戦います。

スコアは1機1機やっつけていてはのびません。敵の動きをよく読み、誘爆させることで高得点が得られます。また、設置されている障害物を上手に利用しないとクリアできないような、頭脳的な作戦も要求される奥深いゲームです。コンティニュー機能も付いてます。



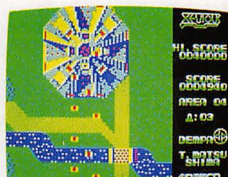
(46)FM-7ゼビウス



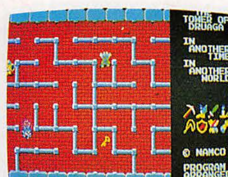
(47)PC-8001mkIISRゼビウス



(48)MZ-2500ゼビウス



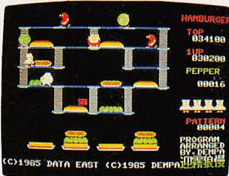
(49)PC-6001mkIIタイニーゼビウス



(50)MZ-1500ドルアーガの塔



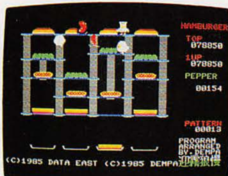
(56)MSXハンバーガー



(57)MZ-1500ハンバーガー



(58)PC-8001mkIISRハンバーガー



(59)X1ハンバーガー



(60)MZ-1500バーニン'ラバー



(66)PC-8001mkIISRゼノン



(67)PC-8801ゼノン



(68)X1ゼノン



(69)PC-8801ガンマー・ファイブ



(70)X1ガンマー・ファイブ

(47)**PC-8001mkIISR** テープ·定価4,300円
(48)**MZ-2500** 3.5インチ……定価6,800円
(48)**MZ-2500** 3.5インチ
ソフト＋ジョイスティック……定価8,800円

TINY XEVIOUS mkII

タイニーゼビウスマークII
(49)**PC-6001mkIISR/6601/SR**
テープ……定価3,500円
(49)**PC-6601/SR** 3.5インチ…定価5,800円

THE TOWER OF DRUAGA

ドルアーガの塔
(50)**MZ-1500** QD……定価4,800円
(51)**FM-77AV** 3.5インチ……定価6,000円
(52)**MZ-2500** 3.5インチ……近日発売
(53)**X1/C/CS/CK/G**テープ··定価3,800円
(53)**X1 turbo/F/G**(200ラインモード)5インチ··定価6,000円

BOSCONIAN ボスコニアン

(54)**PC-6001mkII/SR/6601/SR**
テープ……定価3,800円
(54)**PC-6601/SR**3.5インチ…定価6,000円

BATTLE CITY バトルシティー

(55)**MZ-1500** QD……定価4,500円
(55)**X1/C/CS/CK/G**テープ··定価3,800円
(55)**X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ……定価6,000円

BURGER TIME ハンバーガー

(56)**MSX** ROM……定価4,500円
(57)**MZ-1500** QD……定価4,300円
(58)**PC-8001/mkIISR/**テープ 定価4,000円
(59)**X1/C/CS/CK/G** テープ 定価3,800円
(59)**X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ……定価6,000円

BURNIN'RUBBER バーニン'ラバー

(60)**MZ-1500** QD……定価4,300円

DEMON CRYSTAL

デーモン・クリスタル
(61)**MZ-1500** QD……定価4,500円

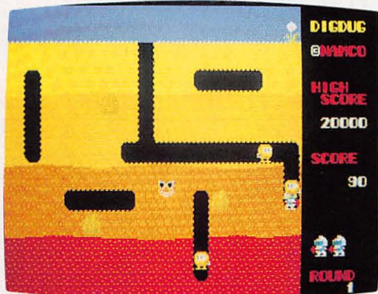
●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



ディグダグ DigDug

for FM-77AV 3.5インチ版 定価6,000円



FM－77AVのサウンドとカラー機能を生かしてプログラミングしたソフトです。内容はあまりにも有名な戦略的穴掘りゲーム。地中を掘り進んだり、モリをモンスターに打ち込んでポンプで相手をパンクさせるというユーモラスなワザを持つディグダグを操作して、ファイガーとプーカァの２種類の敵をやっつけます。また、地中にある岩の下を掘って、ゴットンと落とし、モンスターをつぶしてしまうこともできます。

風船抜き、目変化打ち、陰険落とし、病気堀りなど、ワザがいっぱいあることでも有名なゲームですが、やりこめばやりこむほどおもしろくなるように、キッチリとしたゲーム設定が特徴です。

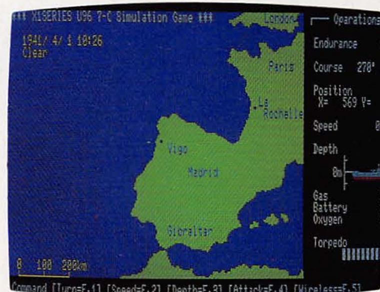
この歴史的な名作を、ぜひプレイしてみてください。

なお、Dig Dugは各機種用に移植されています。



ユーボート U-Boat

for X1シリーズ テープ版 定価3,800円



「作戦指令：イギリス輸送船団を撃沈し、ラ・ロシェルに生還せよ！」あなたが乗り組んでいるのはドイツがほこる潜水艦U96(7型C)。北大西洋上にくりひろげられる連合軍駆逐艦との死闘をプログラムしたシミュレーション・ゲームです。

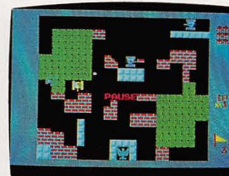
なおU-BoatはPC-8001mkII、FM-7シリーズ用も発売されています。


(51)FM-77AVドルアーガの塔


(52)MZ-2500ドルアーガの塔

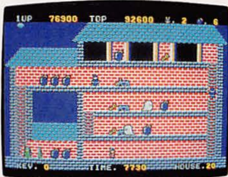

(53)X1ドルアーガの塔


(54)PC-6001ボスコニアン


(55)MZ-1500/X1バトルシティー


(61)MZ-1500テーモン・クリスタル


(62)PC-8001mkIISRテーモン・クリスタル

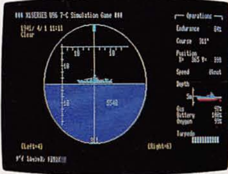

(63)PC-8801mkII/SRテーモン・クリスタル

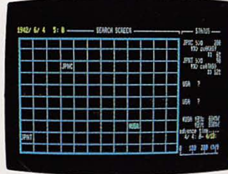

(64)X1テーモン・クリスタル

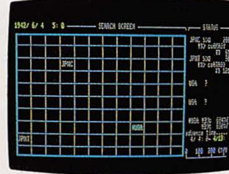

(65)MZ-1500ナイザー


(71)FM-7 U-ボート


(72)PC-8001mkII U-ボート


(73)X1 U-ボート


(74)FM-7ミッドウェイ


(75)PC-8001ミッドウェイ

(62)PC-8001mkIISR テープ 定価4,000円
(63)PC-8801mkII/SR テープ 定価4,000円
(63)PC-8801mkII/SR
5インチ……………………定価6,200円
(64)X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,000円
(64)X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……………………定価6,200円

KNITHER (DEMON CRYSTALII) ナイザー

(65)MZ-1500 QD……………定価4,800円

ZENON ゼノン

(66)PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)…定価3,800円
(67)PC-8801/mkII/SRテープ 定価3,800円
(67)PC-8801mkIISR
5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
(67)PC-8801/mkII/SR
5インチ……………………定価5,800円
(68)X1/C/CS/CK/G テープ・・定価3,800円
(68)X1D 8インチ……………定価5,800円
(68)X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……………………定価5,800円

GAMMA 5 ガンマー・ファイブ

(69)PC-8801/mkII 5インチ・・定価6,500円
(69)PC-8801mkIISR
5インチ(FM音源対応)……定価6,500円
(70)X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……………………定価6,500円
(70)X1/C/CS/CK/Gテープ・・定価4,300円

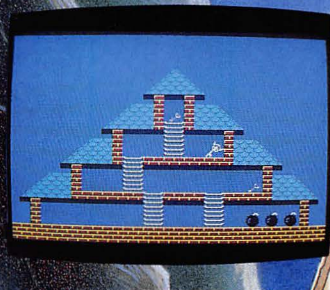
U-BOAT U-ボート

(71)FM-7/77 テープ…………定価3,800円
(72)PC-8001mkII テープ……定価3,800円
(73)X1/C/CS/CK/G テープ・定価3,800円

MID WAY ミッドウェイ

(74)FM-7/77 テープ…………定価3,800円
(75)PC-8001/mkII/SR (Nモード)
テープ……………………定価3,800円

在庫がない場合は取寄せてもらえます。また、通信販売も行なっていますので293ページを参照して下さい。





新発売!!

Demon Crystal(I)for MSX

ROM版　定価4,800円

原作プラスαのナゾを秘めて，ついに
MSX版デーモン・クリスタルが登場！
心ゆくまでお楽しみください。

Demon Crystal(I)のおしらせ
（好評発売中）

X1シリーズ
テープ版 定価4,000円

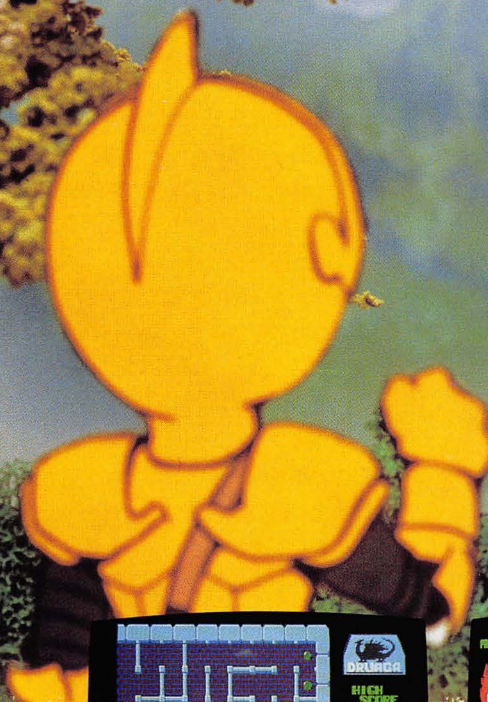
X1turbo/Fモデル20
5"FD版 定価6,200円

MZ-1500
QD版 定価4,500円

PC-8801mkII・mkIISR専用版
5"FD版 定価6,200円
テープ版 定価4,000円

PC-8001mkIISR専用版
テープ版 定価4,000円

IN ANOTHER TIME, IN ANOTHER WORLD
A KNIGHT GOES TO THE TO



今とは別の時間、別の世界のお話です。ドルアーガの塔にとらわれたカイを救い、平和のシンボルであるブルークリスタルロッドを天上界に戻すため、ゴールドナイトとなってただ一人ドルアーガにたち向かった勇士がいました。

その名はギル。

多彩なBGMと美しいグラフィックで大人気。不思議なアドベンチャーワールド「ドルアーガの塔」に、いよいよ新作登場。



FM-77AV 大好評発売中
3.5″FD版……………………価格6,000円

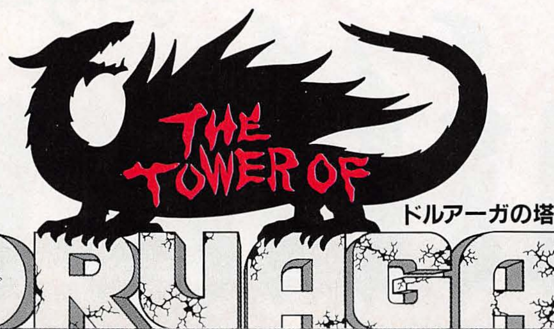


MZ-2500 近日発売
3.5″FD版……………予定価格6,800円



X1シリーズ 大好評発売中
テープ版……………………価格3,800円

X1turbo/Fモデル20 大好評発売中
5″FD版……………………価格6,000円



ドルアーガ・ファンのみなさん！お待たせしました。ついに，ファミ
MZ-2500の各バージョンでおとどけできることになりました。ど
またまたドルアーガせんぷうが吹きあれそうです。

namco

マイコンソフト

M

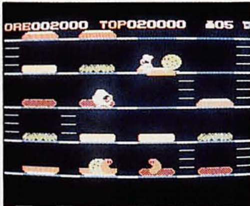
BurgerTime

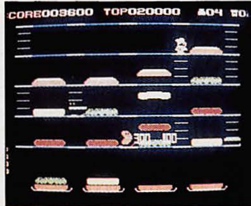
ハンバーガー

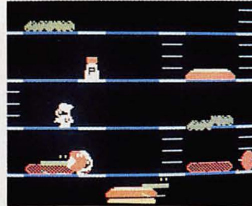
MSX ROMカートリッジ 定価4,500円

オリジナルジョイスティック XE-1b対応

©DATA EAST CORP.







MSXソフト待望の新作は, X1, MZ-1500, PC-8001mkII SRとファミコンでしか楽しめなかったバーガータイム(ハンバーガー)です。

あなたはバーガーショップのチーフ, Mr. Peter Pepper。

この忙しいときに, Mr. Hotdog, Mr. Pickle, Mr. Eggがじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきってハンバーガーを作るためにガンバロー。

個性的なキャラクターの多彩な動きをMSXバージョンのスプライト機能を生かしたスムーズさでお届けします。

コミカルな楽しさに思わず熱中するビデオゲームです。さあ, テクニックを駆使して頭脳プレーでハンバーガーを完成させてください。

ゲームのすすめかたは……

Mr. Peter Pepperをカーソル移動キーまたはジョイスティックでコントロールしてパン, ハンバーグ, レタスなどの上を歩いて落とします。敵(Mr. Pickle, Mr. Hotdog, Mr. Egg)につかまらないように, すべての材料を皿の上に落としすべてのハンバーガーを完成させると1面クリアです。

キャラクター・インフォメーション

★Mr. Peter Pepper

バーガーショップのチーフ。足とコショーを巧みに使いわけハンバーガーを完成させるのが使命です。

★ボーナス・キャラクター

各面で現われる, アイスクリーム, フライドポテトなど。これを取ると得点が与えられるとともに, Mr. Peter Pepper の武器で敵を一定時間動けなくさせる, コショーが一つ増えます。

パン, ハンバーグなどを下に落としたり,



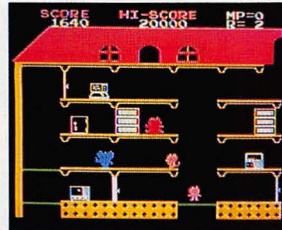
パックマン 入荷

namcot



迷路に並んだエサをどんどん食べる, パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ!

MSX 定価4,500円



マッピー 入荷

namcot



正義感あふれる元気なポリス, マッピー! 盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

MSX 定価4,500円



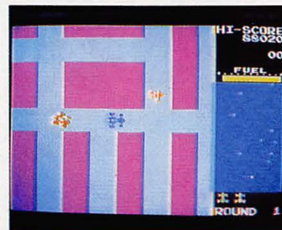
キング&バルーン

namcot



風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ, 王様がさらわれちゃった。大砲一発! うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU"

MSX 定価4,500円



ラリーX

namcot



迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり, 岩が落ちていたりの, なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出!

MSX 定価4,500円



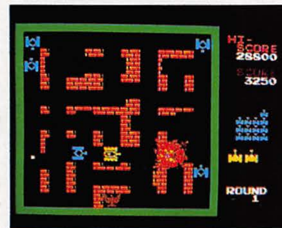
ボスコニアン

namcot



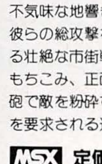
360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし, レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

MSX 定価4,500円



タンクバタリアン

namcot



不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊, 彼らの総攻撃をくいとめ, 司令部を死守する壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ, 正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

MSX 定価4,500円

お求めは巻末に掲載の

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-0445

SXソフト新作登場 発売開始

敵をパンなどの上に乗せて同時に落としたり，ボーナス・キャラクターを取ることでそれぞれに見合った得点が得られます。

★隠れキャラクター

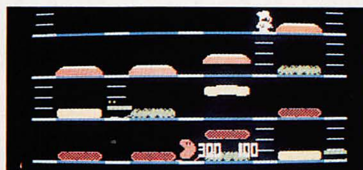
なんと，このハンバーガーには隠れキャラクターがあります。詳しくはナイショ。

★基本テクニック

敵のいる方向に向き，ボタンを押すとコショーを振りかけて敵の動きを止めることができます。敵が止まっている間は，すりぬけることも可能。

★必殺テクニック　バーガー・ツブシ

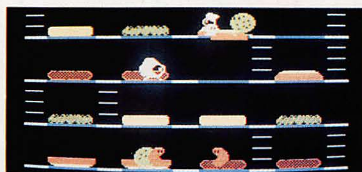
ちょうど下を通っている敵に向かって材



料を落とすと，相手はツブされて，しばらく動けません。まとめてツブせば高得点です。敵の足止めにもなるワザですから有効に使いましょう。

★必殺さそいこみ落とし

材料が落ちる寸前まで進み，そこへ敵を



さそいこむハイテクニックです。相手が乗ったらすかさず落下させる！ふだんは１段しか落ちない材料も，相手の重みで２段，３段とまとまって落下します。

★必殺超テクニック

さそいこみ・まとめ落とし



高得点を得るにはまさしくこれ！コショーを使ったり，うまく敵を動かして相手をまとめ，いっぺんに「さそいこみ・まとめ落とし」をするとすごい！得点もグーンとアップ。



■お知らせ

MSXソフトで品切れになっていた，パックマン，マッピー，ギャラガ，ディグダグが入荷しました。ご迷惑をかけました。



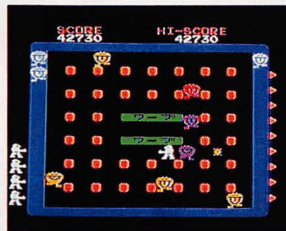
ギャラクシアン

namcot



宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

MSX 定価4,500円



ワープ&ワープ

namcot



おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス／２つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつける。

MSX 定価4,500円



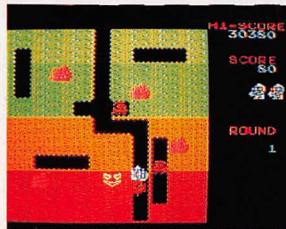
ギャラガ 入荷

namcot



相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

MSX 定価4,500円



ディグダグ 入荷

namcot



地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

MSX 定価4,500円



エクセリオン

「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターＥＸは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。ＭＳＸゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ MSX 定価4,500円



ミニゴルフ

namcot



コース構成も本格的。バンカー、フェアウエイ、ラフ、ティーグランド、ＯＢ区域などリアルなゴルフプレイが楽しめます。

MSX 定価4,500円

全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

MSX

これ全部 1M(メガ)ビットだからできるんだ。


●アイアンメイデン
これもオリジナルキャラクター。


●ビッグコア
とにかくデカイ。だからド迫力。


●骨ステージ
MSXのオリジナル。先制攻撃をかけろ。


●ゼロス要塞ステージ
FCにはないメカ触手がある。先端を狙え。


●特殊細胞ステージ
この核のどこかにワープゾーンがある。

グラディウス™

面白さ、手ごわさを 1M(メガ)ビットにパワーアップ。

ナミじゃないと評判のMSX用グラディウスの秘密を、ちょっとだけ教えてあげる。たとえばグラディウスをスロット1に入れ、ツインビーをスロット2に入れると、ビックバイパーがツインビーに変身。2つのゲームが楽しめちゃう。これ日本で初めて。他にも、FCにはないキャラクターやステージがいっぱいある。これも1M(メガ)ビットだからできたことだ。思うゾンブン腕がふるえるゾ。

新発売



¥4,980

MSXは、通信販売できます。

●住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品代金を現金書留でお送り下さい。
※ファミリーコンピュータ用カセットは取り扱っていません。

エンドレスキャンペーン'86 実施中!!

いま新製品（1月以降発売）を買うと、スピードくじがついてきます。当りなら、オリジナルグッズをプレゼント。ハズレても、リンゴがでると、集めたリンゴの数で希望のグッズがもらえます。



■コスロットゲーム得点表

★Tシャツ……リンゴ4点	★腕時計(ベラ)……リンゴ7点
★キャップ(帽子)…リンゴ6点	★ヨットパーカー……リンゴ8点
★ウエストバッグ…リンゴ6点	★ウインドブレーカー……リンゴ10点
★トレーナー…リンゴ7点	★スタジアムジャンパー…リンゴ12点

※ご応募いただいてから発送まで、約1ヵ月ぐらいかかります。
※住所、氏名、電話番号などは忘れずに、正確に書いて送ってください。

Konami® SOFTWARE

コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル
●MSXマークはアスキーの商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
●新商品情報は TEL.03-262-9110



STORY

千光年の彼方（かなた）より，炎の海に生まれ棲（す）む巨大な竜が覚めしとき，狂気のフォースが迫り来て，天地は暗に呑（の）み込まれ，やがて光は打ち砕ける。
（炎の予言より）

美しい輝きを放つ水の小惑星ラティスには，遥（はる）か昔より，この炎の予言が語り継がれていた。たとえ，それが真実であろうとずっと未来のできごとだろうと，誰もが軽く考えていたようだった。しかし今，その日がやってきたのである。強大な勢力で侵略（しんりゃく）を続ける亜時空星団，バクテリアンの精鋭戦隊サラマンダ軍の侵攻が，この星を滅ぼそうとしているのだった。

サラマンダ軍の究極生命システマイザー『ゼロスフォース』に吸収され惑星生命体と化してしまったラティスには，もはや戦闘能力はない。時空間戦闘機にラティスの王子であるロードブリティシュが乗り込み迎撃を開始したが敵の攻撃は想像を越えていた。かろうじてゼロスフォースを脱出した王子は，ゼロス軍を打ち破ったという惑星グラディウスに救助信号を送った。連絡を受けたグラディウスの勇者は時空戦闘機を発進させたのだ。２機のマシンは，すべてをコントロールしているサラマンダの母星へと逆襲を開始したのである。

沙羅曼蛇

©KONAMI

Written by 手塚一郎

GRADIUS SYNDRUME

ビデオゲームのみならず，ファミコンやＭＳＸなどに移植されて（㊙だけどＰＣ88用も発売されるというウワサも……），大人気のグラディウス。その興奮（こうふん）もさめぬままビデオゲームでは，パート２とも言えるゲームが発売された。今月は，この「沙羅曼蛇（さらまんだ）」の必勝法（前編？）を紹介しよう。

DESTROY THEM ALL!

前作のグラディウスとのちがいといえば，２人同時プレイ可能な点，パワーアップの方法，スクロール，コンティニューができる点，ステレオ・サウンドを使用したことなどだ。とくにグラフィックとサウンドは必見（心聴？）。まだ，実物を見てない人は，今すぐゲーム・センターへ行くしかない！

PICK IT UP FOR POWER UP!

沙羅曼蛇のパワーアップは，前作のグラディウスとちがって，パワー・ユニットを取るごとに自機がパワーアップするという簡単さだ。前作に慣れたマニアには少々物足りないところもあるかもしれないけどネ。

パワー・ユニットには，５段階までスピード・アップ可能な「スピード・アップ・ユニット」，ミサイルが発射できるようになる「ミサイル・ユニット」，レーザーが発射できる「レーザー・ユニット」，リップル・レーザーが発射できる「リップル・レーザー・ユニット」，マルチプル（グラディウスのオプションと同じ）を装着（四つまでＯＫ）できる「マルチプル・ユニット」，フォース・フィールド（グラディウスのバリアと同じだけど，最高４個まで）が装着できる「フォース・フィールド・ユニット」の６種類。

このうち，同時に装着できないのはレーザーとリップル・レーザーだけだ。

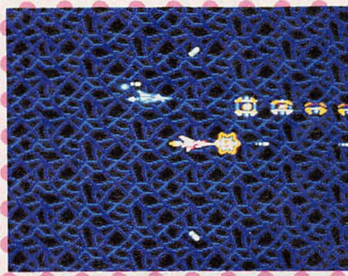
赤色の敵や敵編隊を全滅させるとパワー・ユニットが出現するけど，これは，どこに何のユニットがでるのかは決められているので，早く自分なりのパターンを作るといいゾ。

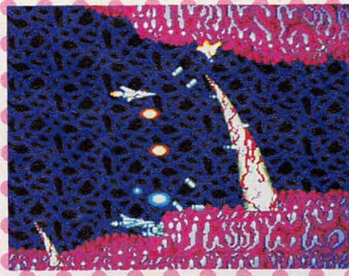
STAGE 1（写真１～５）

不気味な細胞の中を進んでいくのがステージ1だ。パワー・ユニットは，出現するものを片っ端から取っていけばいいんだけど，血のついた牙（きば）のようなもの（正式名称はスパルグ）がでたり，引っこんだりする場所は気をつけてほしい。何といっても「スピード・アップ・ユニット」がでるからなんだ。もちろん，スピード・アップしなくてもクリアできるので，最初はスピード０か１ぐらいがいいんじゃないかナ？

一番大切なのは，パワーアップ・ユニットを取りやすい位置にだすように敵をやっつけることだ，ということは覚えておこう。

赤い細胞の壁は，破壊しても数秒後に再生する。このトリックでやられる読者も多いのではなかろうか。ここでの鉄則は〝進


《写真1》Destroy them all!!最初の敵は，なるべく出現と同時に破壊しないと，パワーアップを逃すゾ!!


《写真2》このニョキッとしたのがスパルグだ。スピード・アップを無理して取るとヤラれる可能性大ダョ


《写真3》２人同時プレイのときは，自機がブツかるので，せまい場所を通過する際は気をつけるべし

路を通過する寸前に切り開け！″ということである。早めに細胞の壁を壊しておくと，通過するときに，再生した壁にやられてしまうのだ。また，細胞の壁を通過中は絶対にバックするのもペケ。ボスの前の長い細胞の壁は画面右端（一番前）で連射すれば楽勝さ。

AN INTRUDER HAS PENETRATED OUR FORCE FIELD

やがてスクロールが止まり，ボスの登場となる，ステージ1は，脳に触手のついたヤツだ。敵の触手は2本あるうえに，自機を追いかけてくるので，ハサミうちに合わないように気をつける必要がある。

戦法の一つとしては，画面の右下で触手が2本でるのを待ち，それから脳のまわりを大きく右まわりに回りながら目を撃つというやりかただ。触手を重ねて1本にしてしまえば，ハサミうちされることがないョ。

効果的な方法は，自機ではなくマルチプルで目玉を攻撃しよう！目玉の前に触手があっても，リップル・レーザーなら突き抜けて，目玉を攻撃できるョ。

STAGE 2（写真6～9）

ステージ1をノーミスでクリアした人は，マルチプルを横にひろげて撃っていればレーザー・ユニットが手に入る。

ところが，ステージ1でミスってしまいマルチプルもスピードも0という人は画面中央付近で，こまめに移動しながら敵を撃たないとハマッてしまうんだ。注意せよ。

弾を撃ってくる敵の攻撃のすぐ後に，左側にはマルチプル，右側にはレーザー・ユニットを敵編隊が運んでくる。

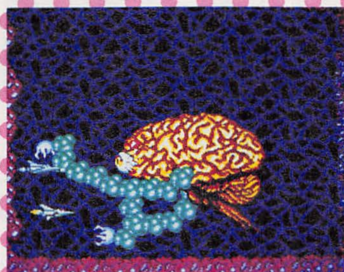
さて，オープニングが終わると，いきなりメテオ（イン石）の登場だ。このように，ステージ2は飛んでくる岩をよけながら敵と戦うことになる。画面全体を常に見まわしながら安全に進んでいこう。

さて，メテオといっしょにくるファイヤー・ガイストは破壊すると5方向に火の矢を飛ばす。1人プレイのときは左上で早め早めの攻撃をしよう。この際，ミサイルは撃たないように。ミサイルで右側からくるファイヤー・ガイストを破壊するとヒサンな目にあうぞ。このステージははしで上下に動いているのが安全なんだ。

ステージ2のボスは，ステージ1とちがってメカニックなテトランだ。4本の触手(?)をぐるぐるとまわしながら攻撃してくるゾ。

ここではマルチプルの使いかたが決め手だ。マルチプルを4個，スピード1，レーザーというように最強装備であれば，ボスが1周画面をまわった後，ボスのコアにマ

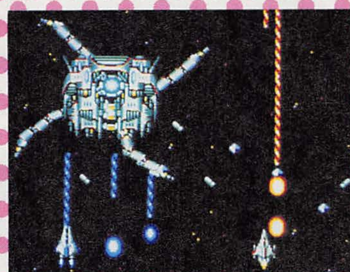

《写真4》右端よりチョット左で，連射あるのみ。うしろにさがると必ずやられる


《写真5》このボス（ゴーレム）は大脳だけでなく，小脳も延髄（えんずい）もついている。キモチ悪い!!弱点は目玉ダョーン


《写真6》飛び散る火の矢に当たらないように，うまく逃げまわろう。当然，メテオ群には気をつけること

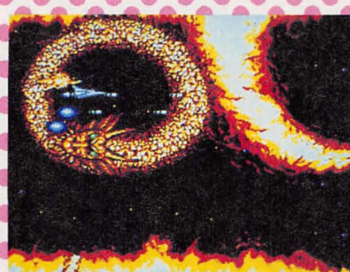

《写真7》2人同時プレイでは，相手を気づかうプレイも大切。自分さえ良ければという考えはダメ!!


《写真8》この敵の名前はサンダーミューという。弾は撃たないけど，画面をピカピカとチラツかせるイヤなヤツだ


《写真9》マルチプル・レーザーを敵のコアに合わせよう。写真はまだコアが開いていない状態。攻撃してもムダみたい


《写真10》ここがウワサの安全地帯。でも2周目以降はこの技は使えない。それにしてもキレイなグラフィックスだなー


《写真11》ファイヤー・ボールやフェニックには，ミサイルによる攻撃が有効。拡大機能によるはばたくフェニックスのキャラには拍手！


《写真12》このように竜の中に入っちゃえばカンタン。撃ち続ければ，「ウォー」と断末魔（だんまつま）の悲鳴とともに竜は消え散る

ルチプルのレーザーを合わせよう。この方法だと，わずか数秒でボスを倒せる。装備が弱い場合はムリせずに逃げまわりながら攻撃。自爆を待つのも手だ。

GO TO THE RIGHT!

STAGE 3(写真10〜12)

見た人は誰もが感動するといわれているステージだ。上下からは炎(プロミネンス)が吹きだすし，フェニックスなんかも登場する。

このステージの必勝法は，プロミネンスの吹きだすパターンを覚えることだけど，もっと簡単にクリアすることもできるんだ写真を見てもらえればわかると思うけど，画面の左下のほうに安全地帯があるのがわかってもらえると思う。途中で1回だけ上にあがらなければならないけど，その他のときは，ここで自機をマルチプルで包むようにして撃っていれば平気だ。

また，上下のプロミネンスから生まれてくるファイヤー・ボールには注意を払うこと！

このステージのボスは大きな竜のサラマンダだ。竜を丸まらせて，その中に入り，マルチプルで頭をひたすら撃とう。

GO TO THE UP!

STAGE 4(写真13〜16)

たてスクロールなのに地上からの攻撃がある！このため，ここでつまずいてしまう人が結構いるようだ。クリアのコツとしては，地上にあるハッチをうまく壊していくことだろう。ミサイルのめくら撃ちは死を招くだけだ。

このステージ4では自分なりの進行パターンを作ってしまうのが一番だ。最初は右側をいき，ここですぐ左側。イン石をよけて，そして…というようにネ。その他注意することは四つ，下から上昇してくる敵に体当たりされないこと。浮遊する石は攻撃すると動くこと。メテオは左側でよけること。そして最後は左端を進まないこと。とにかく進みやすいパターンを考えよう。

最後のボスは，時空要塞ヴァリスだ。こいつは倒すのに手こずると，破壊できないボール（ブロックくずしの玉のように飛びまわる）がドカドカでてきてやられてしまう。マルチプルをうまく配置するという方法もあるけど，実はもっと簡単な方法があるんだ。それはミサイルを使用する方法だ。やりかたは，真ん中のコアの正面に自機を合わせ，左右のコアはミサイルで，真ん中のコアは自機の弾でやっつければいいんだ。

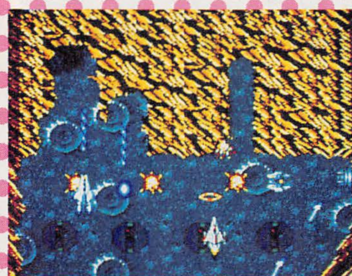
TO BE CONTINUED

今月は，残念だけどここまでで終わりなんだ。来月は，ステージ5と6を攻略する予定なので楽しみにしててほしい。

「沙羅曼蛇」はとってもむずかしそうに見えるけど，ハッキリ言って，これはパターン・ゲームだ。パターンを見つければ必ずクリアできる(すでに6周もした人もいる…)。



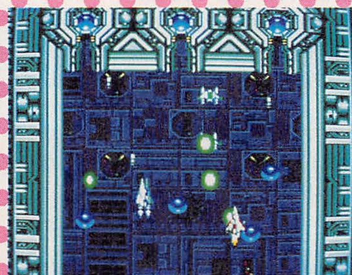
《写真13》この場所は右側のほうが楽だョ。アレ？右側に見慣れないキャラが…，これをプレイ中に見れる人は，ほとんど名人！



《写真15》下からの敵には十分の注意を。タイミングを見はからって通過しよう。ここで左端にいるとハマッてしまうのだ



《写真14》浮遊する岩は攻撃すると散らばる。横を通るのもいいけど，撃って岩の間を通り抜けるのも一つの方法なわけ



《写真16》コアから発射されるクリスタルボムは，壁にあたるとハネ返る。一度よけたと思ってもハネ返ってくるぞ

★

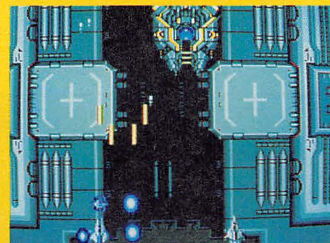
ところで，読者からの「沙羅曼蛇レポート」の一番乗りは，静岡県浜松市のビデオインパズルの常連ＬＡＹＫＡ君だ。またレポートしてネ。待ってまーす。

5, 6ステージはコレだ!!

来月号では詳しく攻略法を紹介するぜ!!



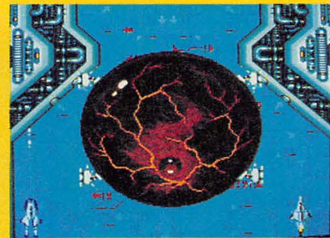
▲攻撃中の敵ファランクスは，誘導弾を撃ってくるし，破壊すると8方向に散らばるヤッカイな敵だ(ＳＴＡＧＥ５)



(ＳＴＡＧＥ６)こ，こいつは，グラディウスの要塞〝ビックコア〟だ。なつかしいなー！一番上にくっつけば…



▲ワァー，弾がたくさーん！装備が弱いときは，逃げの一手。写真をよーく見れば安全地帯がわかるかも…(ＳＴＡＧＥ５)



(ＳＴＡＧＥ６)Danger, Danger！果たしてコイツは何物？　来月号をお楽しみに!!

ストーリー

銀河系内の各星間がハイパーウェイと呼ばれるエネルギー通路でつながれていた宇宙歴○×△年，銀河系連邦軍と異形生命体エイリアンとの戦争は，エイリアン側の圧倒的優位のまま継続している。

連邦軍は最終兵器Ｖ－28を開発した。

しかしＶ－28を作動させるために必要な特殊鉱物ゲルトニウムは，すでにエイリアンの手に落ちた惑星ケルベロスにしかない。

激しい戦闘の後，残されたジムリッターは，ゲルトニウムを届けるため，ハイパーウェイ戦闘機サンダーセプターを駆(か)って，妨害するエイリアンと戦いながら，ただひとり連邦軍基地へ向かうのであった。



3Dスペース・シューティング・ゲーム

サンダーセプター

■宇宙を切り裂け!!

©株式会社ナムコ　Written by EXCHANGER



ルール

プレイヤーはサンダーセプターを操縦して，ＰＯＷＥＲが切れる前にハイパーウェイの最後までたどりつけば面をクリアできます。何機やられてもだいじょうぶですが，その分おそくなり，たどりつく前にＰＯＷＥＲが切れてしまうとゲーム・オーバー。

また，サンダーセプターは２種類の武器をもっていて，一つはブラスター。これは連続発射可能で，赤色の敵を１発で，紫は２発，緑は３発，黄は４発で破壊する普通の弾。

もう一つは，ナパームボム。これは，１面で５発しか使えない強力な弾で，一度に多くの敵を破壊できます。

サンダーセプターの操縦は，操縦桿（かん）タイプのハンドルを上下左右に回転させてコントロールし，ハンドル手前のボタンでナパームボム，奥のボタンでブラスターを発射します。

●前半の登場キャラと得点

キャラクター							
コードネーム		フォーメーションA	ZAKO A	CLAY1	TULLET	BOSS	SIDE WINDER
得点	赤	500	500	1,000	1,000	1,000	1,500
	紫	700	700	1,500	1,500	1,500	2,000
	緑	1,000	1,000	2,000	2,000	2,000	2,500
	黄	1,500	1,500	2,500	2,500	2,500	3,000
所属		フリゲートクラス		デストロイヤークラス			クルーザークラス

壮絶なサンダーセプターの爆発シーン







ワンポイント・アドバイス

このゲームは慣性になれ，自機の通るルートを決めてしまうことがコツといえます。

また，隕石(いんせき)や柱は，壊すことはできませんので要注意！何度やってもぶつかってしまう人は，レバーをあまり動かさないようによけよう。ハイパーウェイは全部で4面です。4面クリアとともにゲーム・オーバーとなります。



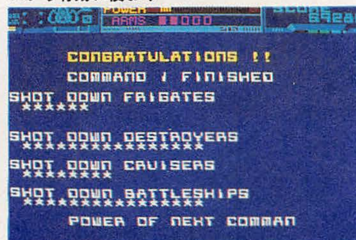
▲さあ，コマンド1(1面)のスタートだ。どんな敵が待ち受けているのか!?



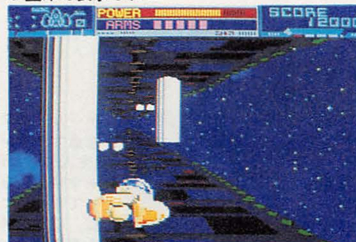
▲敵ファイターが近づくと画面左上に“CAUTION”の文字が赤く点滅



▲強力なナパームボムで敵ファイターを撃破！ただし，ナパームボムは1面で5発しか使えないから有効に使おう



▲コマンド1のクリア画面だ。敵を撃破した数が星印で表示される



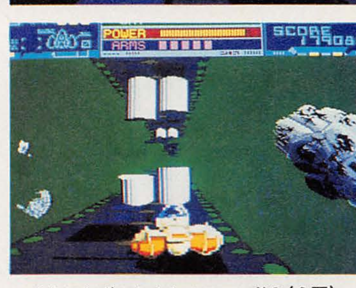
▲柱を巧みにかわしながら進むサンダーセプター





▲流星群はルートを決め，巧みによけながら進もう！





▲さらにむずかしくなるコマンド3(3面)

	RUNNER	DEFENDER
	1,500	3,000
	2,000	5,000
	2,500	7,000
	3,000	9,000 周りの砲塔は1個500点
	クルザー クラス	バトルシップ クラス

1000年王国
〈第1章〉LOG

Written by 山下 章

★対応機種
**PC-8801
シリーズ**
(5"ディスク2枚組)
価格6,800円





現代世界

〔池〕



この池はいったい何のためにあるんでしょう？ だれか教えてくれー？

〔公園〕



ある情報を聞いたあとなら，公園に山上先生という人物が現れる。彼こそが，ローマ帝国へワープするためのカギを握る人物なのだ。

〔本屋〕



ここでは，ノストラダムスとアトランティス，イエスについての本を読むことができる。本は「みる」だけで,「かう」必要はない。

〔アリサの家〕



ショウにはアリサっていうかわいい彼女がいる。ゲームの終盤になるまでは，アリサはベッドの上にちょこんとすわっているだけで，何の役にも立たない。でも，彼女の正体をあばかずして，このゲームの真のエンディングを見ることはできないゾ。

〔フッカーの家〕



ショウの親友であるフッカーは，パソコンのプログラマーをめざして猛勉強中。今もあるものを解読するためのソフトを開発しているらしい。

〔？〕



ここもまったく何をしたらいいのかわからない。まさか，ダミーなのでは？

〔店〕



アクセサリーを売っている店。ネックレスが5,000円，ブレスレットが4,000円。両方買っても，絶対にアリサにはプレゼントしないこと！

〔ショウの家〕



ゲームのスタート地点であるショウ(主人公)の部屋。ローマ帝国からもどってきたあとならば，ここで×××を見ると……。

ウーン，あれはショックだった……。8月号159ページのＯＦ－「影：山下先生，ミーハー的な話題で気が合うと言われてますよ。ＡＶＧの師としての威厳を見せなきゃ」影さんにここまで言われてしまうとは…。

たしかに最近のボクは，ちょっとミーハーに走りすぎてしまったのかもしれない。よし，せめてチャレ・アベくらいはマジメにやろう！　というわけで，今月のチャレ・アベには少し気合いを入れてみた。

初心忘るべからず，１か月に７ページも掲載した，あの『サラトマ』の頃を思いだして……。読者のみなさんの感想を聞かせネ。

★『1000年王国』とは何ぞや？

「西暦1999年，空から魔王が降ってくる……」有名なノストラダムスの大予言。これは平和の名のもとに人類の造りだした兵器が人類の手により，人類に襲いかかることを意味していたのだ。では，人類はすべて滅び去ってしまうのであろうか？　いや，その後，天使人類子孫の支配による「1000年王国」の時代が訪れるのだ!!

〰〰と，これがプロローグなのだが，なにがなんだか，さっぱりわからん。それどころか，ゲームを解き終えても，この物語の意図するところを把握(はあく)できなかった。

このソフトのパッケージに「ＡＶＧ史上空前の壮大なスケールでおくる」とうたっているとおり，たしかに壮大なストーリーであるような気はするのだが，あまりにも壮大すぎて，どうにもついていけないような感じを受けるのはボクだけだろうか？

まあとにかく，このゲームは「1000年王国」の謎を解き明かすことがキミの目的なんだそうだ。

★真のエンディングをさがせ！

このゲームには終わりかたが何とおりかある。というよりも，すべてのやるべきことをやってから終わらないと，「ゲーム・オーバー　あなたはこの終わりかたで満足ですか？　満足でないのならもう一度やり直してください」というメッセージが表示されるようになっているのだ。

ボクも最初にこのゲームをプレイしたときは，わずか30分でこのメッセージのところまで行き，「なんて簡単なゲームなんだ！」とひとり不満をいだいていた。しかし，実際は，このゲームにはひとすじなわではいかないようなトリックがたくさん用意されていたのだ。

★SCENE ローマ帝国

〔門〕



門番が守っている宮殿の門。ある物さえ持っていれば，門番を倒して中に入っていくことができるんだけど……。

〔古着屋〕



ローマ帝国の世界で現代風の服を着ていたのでは，やっぱり目立ってしまう。ここでこの時代の服を手に入れておかなければ……。なんとかただで手に入れることはできないかな？

〔小物屋〕



ここでは必ずロープとランプをもらっておくべし。この世界は物々交換が主流だから，何かを代わりにプレゼントしないとダメだ。ただし，うまく要領を使わないと，××××××を損することに……。

〔酒場〕









この場面では，２人の酔っぱらいにケンカをさせて，そのスキに裏口から逃げだしちゃえばいい。プログラム中のフラグをよく考えて行動すること。

〔坂道〕



ローマ帝国のスタート地点。いろいろな場所を歩き回ってみるべし。



〔クリスティの家〕





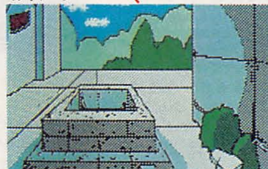
彼女は勇者の武器であるオリハルコンの剣を持っている。キミが勇者の証(あかし)さえ持っていれば，心よく剣をプレゼントしてくれるんだ。まちがっても，クリスティを殺して剣を強奪(ごうだつ)しちゃいけないヨ。

〔道〕



ここには，トルコ系の予言者がいる。彼からも大切な物をもらっておかなければいけないのだが，一度宮殿からでたあとでないと無理なようだ。

〔井戸〕



この井戸は宮殿の内側につながっている!!　ロープとランプさえ持っていれば，中へ入っていくことができるのサ。

まあ，それはあとのヒントを読んでもらうとして……。

★このソフトにもの申す／

最後に，このソフトの良い点と悪い点をいくつかずつあげておこう。

まず，良い点はというと，画面がほぼ瞬間で描かれること。これは，もう最近のAVGではあたりまえだけど，やっぱり画面を描く時間を待たないですむのはありがたい（『デ×ドリ×ム』なんかそれだけでいやになっちゃったもんね）。

また，アニメっぽい絵や，漢字，ひらがなまじりのメッセージ表示にも好感が持てるし，流行のテンキー入力を取り入れているのも悪くはない。

だが，その反面，この作品はAVGとしての完成度の低さがどうも目につく。たとえば，条件判定のフラグの立てかたが非常にアマイため，同じことを何度もできてしまう。

また，はじめのうちは，アリサに必死に話しかけても「なあに」としか答えてくれないというように，コマンドを入力した際の返答のメッセージがあまりにも貧弱だ。いまどき，テンキー入力を採用しておきながら,「できません」づくめのAVGもないと思うのだが……。

しかしまあ，この作品はシリーズになっているそうなので，第2章以降ではより一層のレベルアップを期待させてもらうとしよう。

P.S.私に解けないAVGはない／

★SCENE 宮殿内

〔ローカ〕



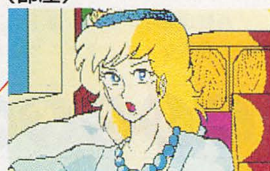
光のさしこまない薄暗い部屋がただつづいている。とりあえずは，すべての（といっても二つだけど）部屋に入ってみよう。

〔着がえ室〕



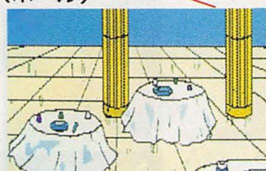
たくさんの洋服やドレスがならんでいる。今晩の舞踏会のときに使われるのだろうか？

〔部屋〕



このマリアという女性は，キミの冒険をいろいろと手伝ってくれる。でも，彼女のいうことを何でもかんでも信じちゃいけない。元の世界へもどる前に，指輪とカバラの書を手に入れなければいけないのだ／

〔ホール〕





舞踏会がはじまる前のホールだ。あることをしてからここへ来ると，いつの間にか舞踏会がはじまっていて，キミはあやしい人物として牢屋に入れられてしまう。しかし，ここには何度か来ないとダメなようだ。

〔牢屋〕





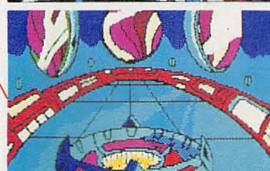
ここから脱出するのは，いたって簡単。なにしろ，しばらくすればマリアが救いだしてくれるのだから。

〔庭〕

何の仕掛けもない美しい庭だ。

〔UFO〕





マリアがそっと案内してくれたUFO（タイムマシンかな？）。このUFOで，元の世界へもどることができるのだ／

〔牢番の前〕



ホールで2回つかまると，今度はこんな場面にやってくることになる。ここでは，牢番にちょっとワイロをあげてみよう。ホラ，これが正解の手順なんだヨ。

〔門〕



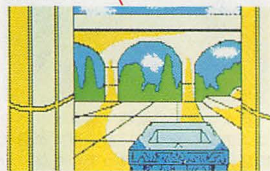
こちら側からでることはできないが，真のエンディングを見るためには，一度は外から入ってこないと……。

〔中庭〕



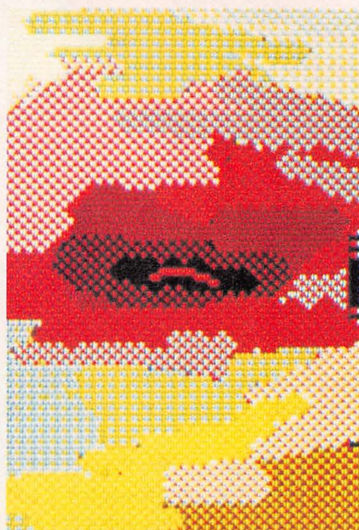
パッケージにも使われている画面。グラフィックを存分に(?)楽しんでくれ。

〔井戸〕



ここへ入ると，酒場の裏口へとでられるワケだ。

★SCENE 中国



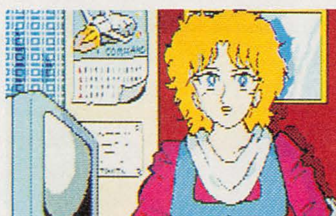



なんと，中国で核爆発が起こった!! ニュースでそれを知ったキミは，さっそく中国へワープするのだが……。

その上空には，神の姿があった。神いわく，「あなたたちの作った悪魔の武器を聖なる地，エルサレムに集めなさい。たとえ銃の弾1発たりとも残すことは許されません。それは肉なる者の死を意味するからです」。

★SCENE 現代世界

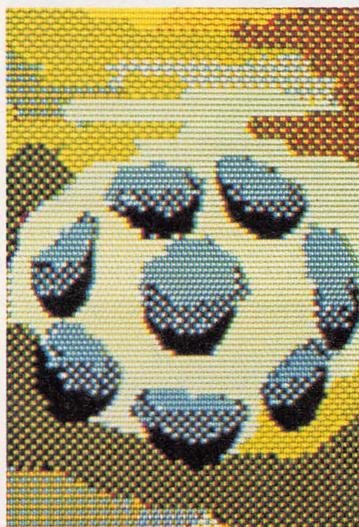


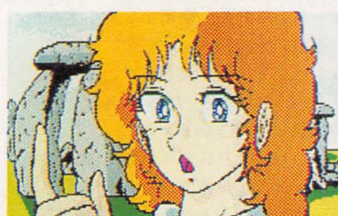



再びもどってきた現代世界。ここでもさまざまなことをしなければ，真のエンディングを見ることはできない。ここにならべた写真を見て，いったい何が起こったのかを想像してほしい。いよいよアリサの正体が明らかになるぜ!




★SCENE ストーンヘンジ







岩の建造物が円を描いてならんでいるストーンヘンジが，このゲームのラスト・ステージだ。ここへはわりと早いうちからやって来れるんだけど，すべてのことをやる前には，決して岩の中心には入ってはいけない。アリサから正しい情報を聞いてから入れば，第2章へつづいていく真のエンディングが見れるゾ!!

※「1000年王国」の問い合わせ先：〒111 東京都台東区浅草橋3-34-10 パールクレストビル502 ㈱ログ「マイコンBASICマガジン」係

●ファミリーコンピュータ —ワルキューレの冒険

namcot PRESENTS

ワルキューレの冒険 時の鍵伝説

チャレンジ! ロールプレイングゲーム

ワルキューレの冒険

©株式会社ナムコ

Written by PANDA

物語

ここマーベルランドには，神によって築かれた大時計がありました。この大時計は，マーベルランドの平和と秩序を守るためになくてはならないものでした。ところがある日1人の男が，この時計に差し込まれている〝時の鍵〟を抜き取ってしまいました。

すると突然，針がくるくると回転しだすと，あっというまに時が逆流をはじめてしまい，時のはざまにとじこめられていたはずの悪の化身〝ゾウナ〟が甦（よみがえ）ってしまいました。ゾウナは，〝時の鍵〟を手に入れ,時を自由に操り,魔物たちを放ちました。魔物たちは，村々を破壊し，人々のたましいを奪（うば）ってゾウナに捧（ささ）げました。マーベルランドは，恐怖と絶望と人々の悲鳴に包まれたのでした。その人々の叫（さけ）びは，天界の神の子〝ワルキューレ〟に届きました。

ついに，見かねたワルキューレは，人の姿に身をやつし，下界に降りたちました。神と人が，一つになれば必ず悪の化身ゾウナを倒せると信じて…。

操作方法

これは，ファミコン・ゲームですから操作方法は，いたって簡単。✚字ボタンでワルキューレの移動と，使用するアイテムと魔法の選択(せんたく)。Ⓐボタンで魔法，Ⓑボタンでアイテムの使用です。選択は，セレクト，ボタンを押したあと，✚字，Ⓐ，Ⓑボタンにより行ないます。

さて，これはRPGですから，自分のキャラクターの設定が必要になります。ここでユニークなのは，それが星座と血液型とで決められる点です。星座は素質（力の強さ，魔法の覚えの良さなど）が決まり，血液型では，成長のしかたが決まります。

たとえば，さそり座は，体力は小さいけど魔法は得意で，B型は，はじめの成長が早い，といった感じです。

また，これはワルキューレのキャラクターに関係はしませんが服の色を4色（白，緑，ピンク，青）のうちから選ぶことができます。こうして作ったキャラクターで，マーベルランドを冒険するのです。

アイテム&マジック

ゲーム開始直後ワルキューレは，短剣しか持っていません。ですから，店で買ったり，地下迷宮に隠されているアイテムを捜しだして，装備を強くしなくてはいけません。

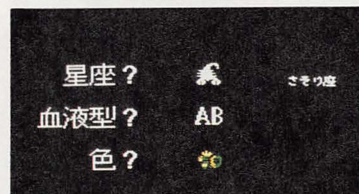
また魔法は，ワルキューレのレベルがあがり，知力のリミットがあがるごとに，使える種類が増えます。もちろん魔法を使うと決められた量だけ知力が減りますから，注意が必要です。またアイテムも，1回しか使えないものから，永久に使えるものなど，同じアイテムでもその性能にちがいがあるので，これも注意が必要です。また，一度にもてるアイテムは，八つまでです。

さて，このマーベルランド，広いだけあって，いろいろな地形があります。その中でも一番重要なのは，宿屋でしょう。ここでは，体力・知力の回復，毒の解毒，そしてレベルアップもここで行なわれます。体力・知力の回復にはもちろん，解毒にも金貨が必要です(金貨は敵を倒すと取れます)。

また，経験値をたくさん積んでも宿屋に行かなければ，レベルはあがらないので注意してください。

つぎに大事なのは，サンドラの店です。ここでは，アイテムの売買を行なうことができます。ここでアイテムを売ることができるのは，大変便利です。アイテムは，8個までしか持てないので，いらないものは売ってしまえば，隠された宝がでたときに取れない，などということもなくなります。

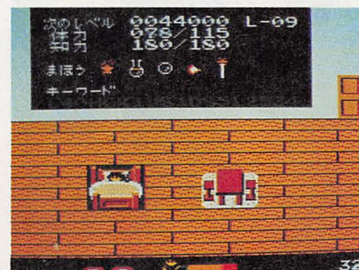
この他にも，宝がどっさりの地下迷宮への入り口になっている井戸やピラミッド，波止場，とっても便利なワープゾーンなど



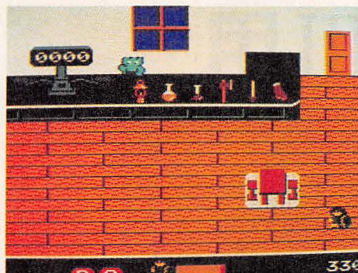
▲ここでワルキューレの性格が決まる。さそり座は魔法が得意。AB型の成長は気まぐれだ



▲これがうわさの宿屋。ここで知力と体力を回復しよう。ワルキューレが紫色なのは，毒にやられたせいだ。左にいるのがコアクマン



▲ベッドに入って，ホッと一息。金貨が足りないと完全に回復しないから注意しよう



▲ここはサンドラのお店。はじまりの島にはないよ。買いたいものの前に行くと，ほらレジに値段が表示されるよ！



▶はじまりの島最大の敵シーザスだ。こいつを倒して船を手に入れないと，脱出はむずかしいぞ

▶まわりは岩山ばかり。アファ大陸には山も多いよ。右上に見える鳥居みたいのがワープゾーンだ。フライドリルに気をつけて！



▲船を手に入れ，アファ大陸へGO！　もうやっつけたけど，ここにもシーザスがいるんだ



もあります。

豊富な敵キャラクター

アイテムや地形だけではなく，敵も数に富んでいます。基本的なキャラクターが10数種類。これらがそれぞれ，青・赤・黒の3色いるわけですから全部で50種以上の敵キャラクターがいることになります。なお敵の色のちがいは，青・赤・黒の順で強くなるので，弱いキャラクターだと思って油断しているとひどい目にあいますよ。

有利なゲームの進めかた

実際ゲームをやると，画面の広さと敵の多さに圧倒されて，わけのわからないうちにやられてしまうことが多いと思いますがそんなことにならないための方法を教えましょう。

このゲームは，スタート時には「はじまりの島」というところからはじまります。ここでは，レベルがある程度あがるまで，宿屋のそばで，戦いましょう。宿への行きかたは，スタート地点から右へ行きます。しばらく行くと敵がでてきますが，とりあえず無視して右へ右へと行きます。そして森にぶつかったら上へ，すると宿があります。

ここでは，コアクマンという敵キャラがでてきますが，こいつは，あまり強くありませんが，毒をもっているので注意が必要です。

また，敵は，ワルキューレより足が遅いヤツが多いので，あぶないと思ったらひたすら逃げましょう。画面の外へ1度だしてしまえば，消えてしまいます。これは，大変有効な技です。またワルキューレの知力が高い場合は，回復の術などを使いながら戦うのも手です。

さて，はじまりの島を脱出し，謎の大陸の「アファ」へ行くのが当面の目的ですが，シーザスを2匹倒し，めでたく船を手に入れ，海にでることができたら，はじまりの島のまわりをぐるっと回ってみましょう。きっといいことがありますよ。

また，サンドラの店は，3か所ありますが，それぞれ売っているものがちがうので，これも要チェックです。

それから，ワープゾーンの使いかたもいろいろためしてみてください。ワープする地点には，法則があります。

このほかに，チョットだけアドバイスをすると……，

●オノは，木を切るだけじゃない。

●ズールには気を付けよう。

●透視術は，けちらず使おう。

などなどです。

最後に

セーブ機能があまいのと，自分のキャラ以外は，ほとんど敵キャラというのは少しさびしい気もしますが，ナムコットが自信をもって発売するだけあって，広い画面やいろいろな謎は，十分に私たちを楽しませてくれると思います。これで3,900円なら安い（ちょっとほめすぎかな？）。

P.S.マッピングは，忘れずにしよう。でないと，即，迷子になるよ。



▲さあ，ピラミッドだ。サンドラの像を使って良いサンドラを呼ぼう。ピラミッドのトビラを開けられるのは彼だけなんだ



▲おっと，橋が腐(くさ)ってた。池の黒いところは毒だから，さっさとあがらないと体力がどんどん減っちゃう



▲とってもこわい地下迷宮。左にいるのがエンマコンダ。顔みたいのがカオック。ショート・ゾーンじゃ苦しいよ



◀オノは木を切るだけじゃなく，岩山もくずせるのだ。困ったときのオノだのみとは，このこと！



▲これが魔法のすべて。左から，いなづま，解毒，星笛，ガラス，透視，火の玉，薬，の術。効果は使ってのお楽しみ



◀おっと，でましたズール。こいつにつかまるとアイテムを取られるぞ。見かけたらすぐ倒せ！

■セガSC/マークIII用 新作ソフト情報コーナー■



Written by
手塚一郎

セガ・マークIII
専用
価格5,000円

ケンシロウ参上!

199X年,世界は核の炎に包まれた。海は枯れ，地は裂け，あらゆる生き物は死滅したかに見えた……。しかし，人類は死滅していなかった! そこには力のある者のみが生き残る，弱肉強食の時代が生まれていた……。

おなじみのプロローグではじまるこのゲーム。そう，今月はマークIIIのゲーム「北斗の拳」だ(SCユーザーの人ゴメンネ!)。

ゲームとしては，単純なスパルタンXタイプのものだけど，キャラクターや攻撃の多彩さで，非常に楽しませてくれるゾ。このゲームのサンプルが編集部に届いた日には，マークIIIのまわりは，黒山の人だかりができたほどだ。

敵はシンやサウザー，ラオウの他にも，デビル・リバースやカーネル大佐，あのウイグル（マニアックだゼ!）などもでてくるんだ。新しいキャラクターを見るたびに「おぉ――っ!」と歓声をあげ，攻略法に頭を悩ます。1人より大勢（とくに北斗マニアを呼ぼう!）でワイワイやると盛りあがるゾ。この夏，キミも北斗にハマってみないか?

集まれ!セガ・ユーザー

暑い日が続いているけど，みんな元気にセガで遊んでいるかナ。「夏バテだ〜!」なんて言っているのは誰だ。

さて，先月このコーナーでお手紙を募集したのを覚えているかナ? ボク自身,「ベーマガの読者にセガを持っているなんてあんまりないだろう」なんて思っていたんだ。ところが，セガのクラブを作ってるョとか，隠れテクを知ってるゾ，なんていうお便りが予想外に多く送られてきて，ビックリしている。

そーゆーワケで今月は，みんなからのお便りの紹介をしてみよう。

まず，セガのクラブの紹介から。

先月号で紹介した「セガ FAN CLUB」は新しくクラブを作り直したので，会員を募集している。

連絡先：〠391 長野県茅野市玉川927-1376 北岡 朋也

つぎは，自称「日本最大，最古のセガ・ファンクラブ」の「S.O.V.C」だ。発足して1年3か月，会員180名というから驚きだ。

連絡先：〠227 神奈川県横浜市緑区市ケ尾町1159－20 稲沢方 来夢来人

連絡をとりたい人は，往復ハガキか60円切手を同封するのがマナーだョ。

「ヒーロー」の1UPの情報を送ってきてくれたのは，新潟県新津市の金澤和之君。

「カンテラを全部壊わすと，抗夫のいるところに女の子が出現するので，その女の子を助ければOKです。」

今回，紹介できなかったお便りもあったけど，それは来月にでも紹介する予定だ。これからもお手紙待ってまーす。

■HOW TO PLAY

ケンシロウの操作は簡単だ。レバーの左右で移動，下でしゃがみ，上でジャンプ(しゃがんでからジャンプすると，より高くジャンプできる),二つのボタンはパンチとキックだ。

ゲームがスタートしたら，まずは右へと進んでいこう。途中ででてくる敵は確実にやっつけて体力を温存しておくことが大切だ。

ある程度進むと幹部キャラとしてスペードやハートなどが(なつかしいっ!)，さらに進むとボスとしてシンが現われる。こいつを倒すと1面クリア。ユリアと会えるのは，いつの日か……。



▲ザコがでてきた。パンチやキックでやっつけよう。左右からハサミうちされないようにすることが大切だ。やっつけた敵が爆発するのは気持ちがいいぜ



◀超マイナーキャラだ。名前は……知らん（名前なんてあったかナ？）。レッドベレーの手下に手こずってるよーじゃ甘いぜ



▲ついにシンとの対決だ。南斗特有の動きにまよわされるな！コツとしては，ジャンプで敵のふところに飛び込み，連続攻撃ってところかナ？



▲「北斗壊骨拳」が決まった瞬間だ。カーネルの使うブーメラン(？)は軌道を読んでよければ楽勝だネ

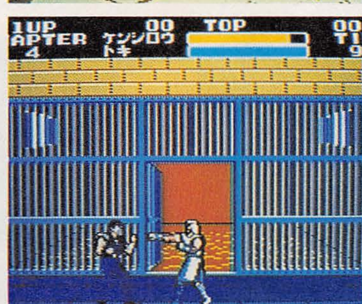




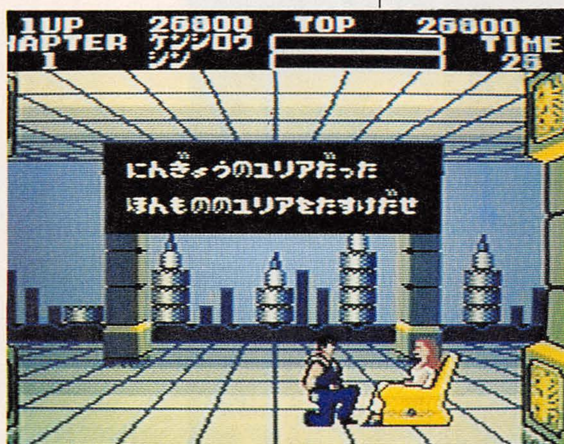
▲最後の一撃が決まった！ケンシロウのパンチが少しずつスピード・アップしてくる。「北斗百裂拳」だ！



▲大爆笑！キミはこのキャラが何だかわかるかナ？そう，あのフォックスなんだ。このゲームを作った人は，かなりの北斗マニアと見た



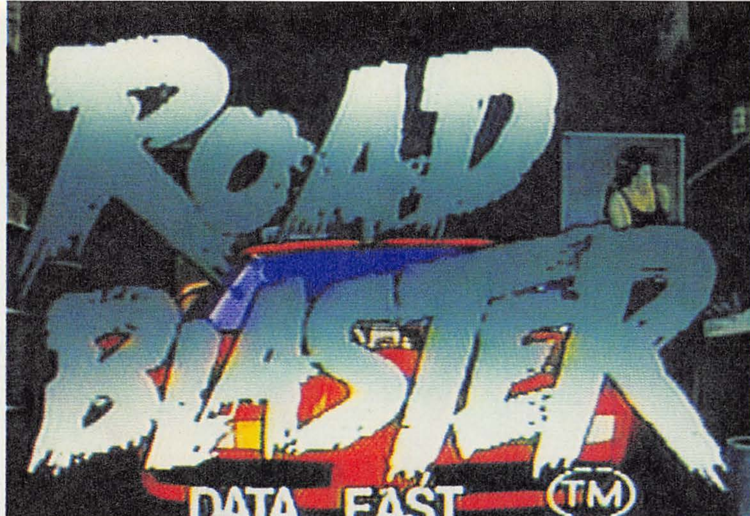




◀ゲッ！サザンクロスにいたのはユリアの人形だったのだ。本物のユリアは，どこにいるのだろうか？

▶まだまだ，キャラクターはたくさんいるんだ。それぞれに必勝パターンがあり，それを見つけないことにはクリアはむずかしい。トキ，サウザー，ラオウは手こずるゾ！





ロードブラスター

©データイースト株式会社
日本ビクター
for VHD 価格:9,800円
(MSX/X1用プログラムカセット付)
Written by 断空我

ビデオディスクに入っている映像をパソコンでコントロールすることにより，ゲームに合わせて画面を再生するという「ビデオディスク・ゲーム」。ゲームセンターの興奮をもう一度！というわけで，先月号では「タイムギャル」を紹介しましたが，今月は，A級ドライビング・ゲーム「ロードブラスター」をプレイしてみました。

これが「ロードブラスター」のストーリーだ

モーター・テクノロジーの発達は同時に，車社会の矛盾(むじゅん)を発達させた。激化する暴走族の抗争，暴力。H.P.やFBIだけでは処理が間にあわないと判断した政府は，暴走族掃討（そうとう）専門の秘密警察，SCP (Special Car Police) を結成，暴走族撃滅に乗りだした。

暴走族たちはこれに対抗し，RRRと呼ばれる全国組織を結成，その暴力はますますエスカレートするようになる。

こうしてSCP対RRRの激しい戦いがはじまった。

海，山，市街地，砂漠，ありとあらゆる場所で戦いは繰り広げられ，激突，クラッシュ，スタントが繰り返される。

闘いの中，RRRに最も恐れられたのは車体番号000のSCPだった。正体はごく一部の幹部しか知らず，唯一単独行動が許されたSCP。一度獲物を見付けると，絶対に逃さない狼の化身。最愛の女性をRRRに殺された彼は，復讐(ふくしゅう)のために立ちあがったのだった。

このSCP000こそ君なのだ。さあ暴走族をたたきつぶせ！

では，PLAYしてみよう！

「ロードブラスター」は，「タイムギャル」より，複雑な操作を必要とする。

カーソル・キー，またはジョイスティックの左右で，ハンドルの操作。ハンドル操作といっても，画面には進行方向をカーソ



◀こいつが族のヘッドだ！ ちょっとキツイ顔をしてるね



◀この車こそ，450馬力をしぼりだすフルチューンドV8エンジンを搭載したモンスターマシンだぜ！



◀1人で遊んでもいいし，2人仲良く遊んでもいい。キーボードでもジョイスティックでも遊べる



◀インジケータの右にファンのようなマークが点滅したら，アクセルをふみこめ！敵に体当たりのときはカーソルを合わせるのも忘れるな！



◀インジケータからは目をはなすな！左にペダル(?)マークがでたら，ブレーキ・ペダルをふむんだ



◀画面に矢印が表示されたら，その方向にハンドルを切れ！ そう，レバーを倒すのだぞ

ル・マークが指すので，その方向のカーソル・キー，またはジョイスティックを倒すというわけ。

シフトキー，または右トリガボタンでアクセルになり，スペース・キー，または左トリガボタンでブレーキになる。

画面には，アニメーションとスーパーインポーズされたパソコンの画面が表示されていて，スピード・メータやタコメータなどもあるが，はっきり言って，これはオマケであって，ゲームにはあまり関係はない。

車の進むべき方向を矢印で知らせてくれるので，それに合わせて，レバーの操作(ハンドル操作) をする。

中央下のインジケータには，ターボ・チャージャ，ブレーキのサインが表示されるので，その表示に合わせて，まちがわずボタンの操作をする。

しかし，時には，レバーとボタンの両方の操作の必要な場合もあるのだ。気をゆるすひまなんて，ない！

とくに，ターボ・チャージャをふかすときは，敵の車に体当たり攻撃をするときにも行なわれる。敵の車（赤いカーソル）内に黄色いカーソルを，レバーですばやく合わせながら，アクセルを全開にしなければならない。

だいたい，遊びかたとしては，こんなところだけれど，けっこうワン・ステージが長い！全部で9ステージもあるので，全ステージ・クリアするのはむずかしいだろう。

それでというわけで（かな？），ジョイスティックまたはキーボード選択画面中にESCキーを押すことにより，ゲーム設定を変えることができる。

マイカーの車数は通常3台だが，5台まで増やせるし，ゲームのレベルも1から5まで変えられる。また，スタート画面の設定やエクステンドの得点選択まで，できてしまうのだ。

最後に

ゲームをプレイして思ったことは，タイムギャルよりもいそがしくて，むずかしいということだ。そのため，せっかくのアニメーションを見ているヒマがないのが残念だ。

しかし，その分，ゲームとしてのおもしろ味はグーンとアップしているようだ。あきのこないところもいいと思う。

VHDPC などのハードがそろっている人には，ぜひ遊んでもらいたいソフトだ。

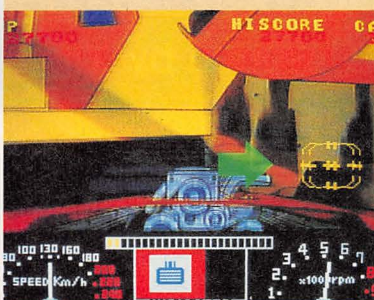
P.S.やってやるぜ!!



▲ついでに，アクセル全開でビルの中まで，つっ込めーッ！



▲またまた族のヘッドが，合図をしている。ここまでくるのはかなりむずかしい。この後で族の車を奪っちゃうのにはオドロキ！



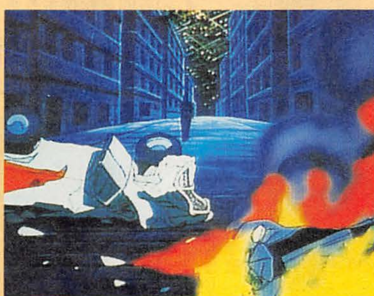
◀おっと，ブレーキをふみながら，ハンドルを右に切れ！ こんなテクニックも駆使しなければならない！



◀族のヘッドの最初で最後の攻撃。あわれ，ヘッドはやられてしまうのでした



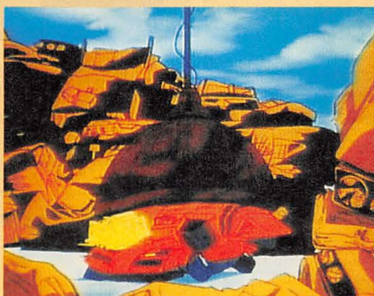
◀な，なんだこれは！フロント・ガラスにへばりついてきた！プッ！思わずキンチョーがとけそう。しかし，それも一瞬でしかない



◀とうとう目的を達成。しぶいエンディングがここからはじまる。オレは，この激しい戦いの後の満足感にひたり1人姿を消すのであった



◀どうだ，この迫力！トレーラーの上も，ひとっとびー！



◀ちょっとだけ，あわれなところもお見せしよう。操作のちょっとしたミスで，こんな姿になってしまうぞ

※「ロードブラスター」の問い合わせ先：〒103 東京都中央区日本橋本町4-1 日本ビクター㈱ビデオソフト事業部「マイコンBASICマガジン」係



エンデューロレーサー

Written by YK-2

君もエンデューロレースを体験しよう！

セガからハング・オンの第2弾として，エンデューロレーサーというゲームが発売されました。エンデューロレースというのはパリ・ダカールラリーに代表される長距離走行競技のことです。このゲームはそのバイクレース感覚を体験できる新世代のオートバイ・シミュレーションなのです。

HOW TO PLAY

ゲームがスタートしたら，ハング・オンと同様に敵バイク等をさけながらチェック・ポイントをめざしてください。道の所々には山（これをギャップという）があり，これを飛びこえるときは，バイクボディを上下に傾けてください。コーナーで車体（もちろん画面中のバイク）がすべったときは，カウンターステア（逆ハンドル）を切ればクリアできますよ。

また，時間内にチェック・ポイントを通過すればつぎのステージへ進めます。

基本テク

エンデューロレーサーはただ単に走るだけでは面クリアできません。つぎにあげるテクニックをマスターしてください。

☆**ウィリー**：水たまりやギャップ，コーナーの立ちあがりのときなどは，前輪を持ちあげ（ハンドルを引きあげる），バイクの駆動力をフルに生かして走り抜ける「ウィリー走行」が有効です。

☆**カウンターステア（逆ハンドル）**：スリップしたマシンのたて直しのときにキメてください。

☆**カウンター・ジャンプ**：空中でマシンの方向を転換するテクニックです。



すばらしいミュージックとグラフィック

エンデューロレーサーのVGMは，さすが「スペースハリアー」のVGMを作った人が作曲しただけあって，とてもすばらしいフュージョン調の曲なのです。グラフィックも3万2,000色と，ものすごいんですよ！



◀さあ，スタートだ！



◀1面は郊外からはじまる。見て見て，この華麗（かれい）なジャンプ！



◀2面の山岳地帯は，スリップに十分気をつけよう！



◀3面は湿地（しっち）帯。ここから水面が登場する



◀4面は砂漠だ。砂ぼこりが目にしみるぜ！



◀ラストの5面は砂浜。流れる背景が美しくておもわず見とれちゃうんだ



◀これがウィリータイプの筐体（きょうたい）だ。ギャップが近づいたらすばやくハンドルを持ちあげよう！

N·E·W·S·O·F·T·I·N·F·O·R·M·A·T·I·O·N·S

パソコンソフト新作情報

リアル・コンバットゲーム

スーパーランボー

―パック・イン・ビデオ―

for ＰＣ－8801シリーズ(5″ディスク版)，Ｘ１シリーズ(5″ディスク版，カセット版)
価格：6,800円(ディスク)
5,800円(カセット)

このゲームは，映画「ランボー怒りの脱出」を忠実に再現していて，画面数が384画面にもおよぶ，壮大なＡＲＰＧです。

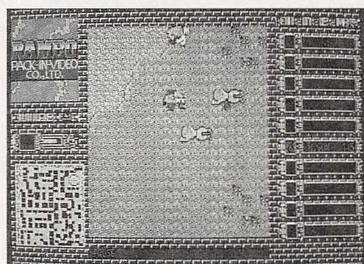
映画を見た人はわかると思いますが，ランボーが単身，敵地に乗り込み，捕虜（ほりょ）収容所の捕虜たちを救出するのが目的です。

もちろんランボーは，あらゆる武器に精通していますから，このゲーム中でも９種類のアイテムを自由自在に使いこなさなければ，目的を達成することはできません。

また，はじめにランボーが持っているのは，ナイフとスローナイフだけです。ですから，他のアイテム（パイナップル，ボーガン，マシンガンetc)は，なんとかして手に入れなくてはなりません。

さらに，敵地のまっただ中といっても敵ばかりではありません。むやみやたらと，人を倒して，味方も殺してしまった，などということにならないように，注意することもゲーム進行上大変重要です。

さて実際に，ゲームをプレイするとわかりますが，他のゲーム以上にマッピングが大変重要になります。それは，384画面という大画面の上，同じような地形が多く，さらには，敵地という設定どおり，あちこちにトラップが仕かけてあるからです。もし仮に，マップなしでやったとすれば，５分に一度は，ランボーは死んでしまうでしょう。



▲マシンガンで敵をやっつけるランボー。捕虜はどこに

迫熱！ 巨大ロボがリングの上に登場

ロボレス2001

―マイクロネット―

for ＰＣ－8801シリーズ(5″ディスク版)，Ｘ１シリーズ(5″ディスク版，カセット版)，ＭＺ－2500(3.5″ディスク版)
価格：6,800円(ディスク)
4,800円(カセット)

パソコン・ゲームの中に一つのジャンルとして格闘技タイプがありますが，その中でもポピュラーなものにプロレスがあります。この「ロボレス2001」は，その名前のように，ロボットによるプロレスリングをパソコン・ゲームにしたものです。

もともと，このゲームは，ビデオゲーム版であったのをマイクロネット社が，Ｘ１やＰＣ88シリーズ用に移植したものです。

自分のロボットを操作して，相手のロボットと対戦するというものです。２人で遊ぶときは２人対戦になり，１人で遊ぶときはコンピュータとの対戦になります。

ルールは，普通のプロレス同様ですが，ロボットの種類により，かけられる技が多少異なっています。ロボットの種類にはＡタイプからＦタイプまでの６種類あります。操作はジョイスティックにより，ロボットを操作して，キーボードの五つのキーにより技を選びます(Ｘ１の場合)。技には自分と相手の状態により，かけられない場合があります。とにかく，どんなときにどのような技がかかるかをマスターしなければいけません。

さらに，おもしろいのは，攻撃が一方的に続くと，スカイハイ技をかけることができるのです。これは非常に強力な必殺技で，空中高くジャンプをして，技をかけるもので，なんとリングにヒビが入ってしまうほどです。



▲タックルでふっとばされちゃった。こんなことでは銀河系チャンピオンは遠いぞ！

本格的鉄道シミュレーション・ゲーム

Ａ列車で行こう

―アートディンク―

for ＰＣ－8801シリーズ(5″ディスク版)，ＦＭ－7/77シリーズ(5″，3.5″ディスク版，カセット版)，Ｘ１turbo/II(5″ディスク版)
価格：7,800円(ディスク)
6,800円(カセット)

「Ａ列車で行こう」は，コンピュータ・シミュレーション・ゲームの利点である，リアルタイム性を取り入れた，一風かわった鉄道ゲームです。

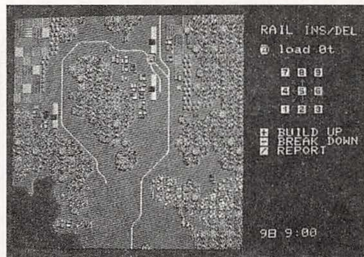
プレイヤーは，Ａ国大統領の特命により，大陸横断鉄道会社の社長に任命されます。すなわち「Ａ列車」は線路工事車で，10万ドルの資金をもとに東海岸から西海岸の大統領官邸(かんてい)へ，専用特別列車を送ることがその使命なのです。期限は365日。

しかも，10万ドル程度では，とても資金がたりません。金がなくなってもゲーム・オーバーです。そこで，旅客列車も走らせて資金を増やし（もっともよく考えて路線を組まないと，とんでもない赤字路線になってしまう)，資材を買わねばなりません。

なおかつ，資材を効率よく運ぶために貨物列車も走らせねばならないのです。かといって，むやみやたらに線路をひいたのでは，あっという間に資金が底をついてしまうからです。

ポイントの切り換えなどもよく考えないと，たちまち列車事故が発生してしまいます。もちろん，Ａ列車が事故をおこせばそれまでですし，ましてや大統領特別列車が事故を起こせば努力も水の泡です。

あわてず，さわがず，確実に線路をひいて，Ａ列車で行きましょう。

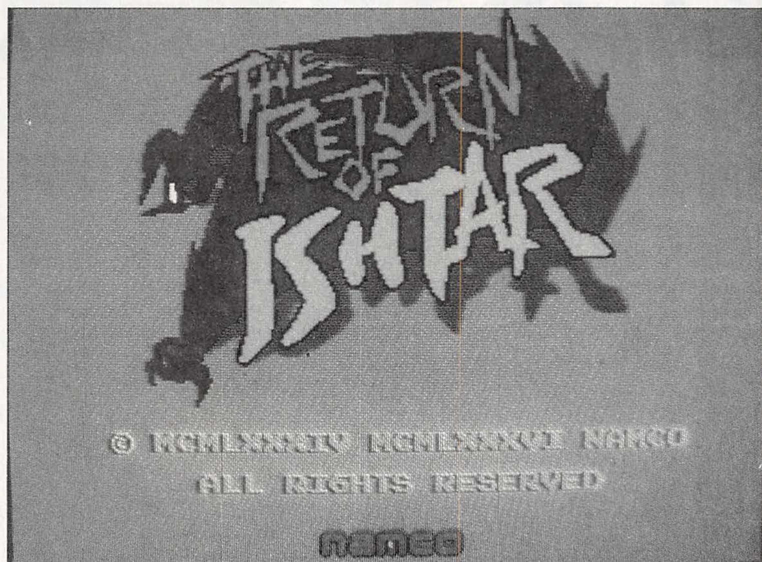


▲無計画に線路をひくと後で行きづまっちゃうよ。君はだいじょうぶ？

※「スーパーランボー」の問い合わせ先：〒105 東京都港区新橋1-7-1 ㈱パック・イン・ビデオ「ベーマガ」係
「ロボレス2001」の問い合わせ先：〒064 北海道札幌市中央区南10条西15丁目 マイクロネット社「ベーマガ」係
「Ａ列車で行こう」の問い合わせ先：〒275 千葉県習志野市津田沼2-11-20-303 ㈱アートディンク「ベーマガ」係

ザ・リターン・オブ・イシター

徹底解析パートⅠ



©株式会社ナムコ

Written by 響あきら
協　力　手塚一郎

さーて，今月はザ・リターン・オブ・イシター徹底解析パートⅠ「全呪文（じゅもん)の効力」&「ルーム・アイテム大紹介」です。ほとんど試験勉強そっちのけでザ・リターン・オブ・イシターの解析をずーとやっていました。その成果を，とくとごらんください（これで留年決まりかな…)。

How To Gain Your Experience!!（経験の積みかた）

経験値は，基本的にはＫＩが呪文でモンスターを倒せばＫＩの経験値が，ＧＩＬが倒せばＧＩＬの経験値があがる。でも，そのとき相手側にも経験値を与えているんだ。つまりＫＩが呪文でモンスターを倒すと，ＧＩＬにも同時に経験値を与えている。もちろんこの逆もある。

このことは非常に重要なことで，後半でＫＩを成長させるために，ＧＩＬがモンスターを倒せばよいというような場合がでてくるよ。

ボクの独断と偏見でGILのバイタリティとKIの使用できる攻撃の呪文の種類で，初級～エキスパートまで４段階にわけてしまいました。今，自分のＫＩとＧＩＬの状態を第１表に照らし合わせて，その欄(らん)を読んでください。

《第１表》ランクわけのめやす

初級者	ＧＩＬ…15～50 ＫＩ…ファイヤー・ボール～ファイヤー・エレメント
中級者	ＧＩＬ…50～200 ＫＩ…ファイヤー・エレメント～ファイヤー・エクスプロージョン
上級者	ＧＩＬ…200～700 ＫＩ…ファイヤー・エクスプロージョン～デススペル
エキスパート	ＧＩＬ…700～999 ＫＩ…デススペル～ビックバーン

初級者編

最初は，ＫＩがファイヤー・ボールでモンスターを倒しまくろう。バンパイヤやスライムはファイヤー・ボールを連発すれば必ず倒せる。レッド，ブルー・スライムなどの強いスライムがでてきたら，Sleepを使って動きを止めて，接近してファイヤー・ボールを撃ち込もう。バットにはフライング・ディスクを使うか，ＧＩＬで倒そう。

ただし，モンスター退治に熱中していると，〝時間切れ〟になってウィル・オー・ウィスプにやられやすい。ゲームの最初にSee Statusを使用して，残り時間を表示させよう（画面右下の黄色の数字)。

また，とくに１人プレイの場合やＧＩＬのバイタリティが低い場合は，ＫＩの単独行動のほうが安全だ。ルームをクリアするときにCall GILでGILを呼ぼう。

中級者編

ブレスの呪文が使えるとゲームはずっと楽しく，ラクになる。なるべく強いスライムやバット，スネーク，バンパイヤ，それにブルーナイトをペチャンコにして，経験値をかせごう。〝スパーク〟や〝アイスブレス〟でローパーやナイトを倒して，経験を積むのもなかなか有効。

また，ＧＩＬもプロテクト系の呪文を使った後に戦わせて，経験を積ませよう。傷ついた体は〝ヒール〟で回復してあげるように。

他に〝アイデンティファイ・ドア〟，〝ディテクト・キー〟などのライト系の呪文も使って，ルームのつながりを研究してみるのも楽しいね。時間切れには〝キュアⅡ〟が役に立つぞ。〝ヒートボディ〟は，その場しのぎにはなるけど，結局はＧＩＬの体力を落としてソンをするョ。

上級者用

ここまで自力で成長させた人ならば，呪文の効果もかなり理解できているハズだね。ＧＩＬにプロテクト系の呪文をかけてあげて，モンスターをたくさん倒し，ＧＩＬのバイタリティをドコドコあげてゆこう。ＫＩが単独行動する際は〝プロテクション・ラージ〟を忘れずに。〝デススペル〟はなるべく使わない方が身のため。

エキスパート

十分に強くなったキミは，最終目的を果たす時期だ。つまり，ドルアーガの塔からの脱出，127 ENTRANT HALLで最後の戦いだ。戦いかたなどは自分で研究して欲しい。やっぱり最後はＧＩＬが…。

番外編
—超スーパー・キャラクターを作るために!!—

「ゲームは解き終わっちゃったけど，もっとＫＩを強くしたい」という人のために，究極のＫＩを作る方法を教えましょう。

お金はあるけど時間のない人

116 EXERCISE FIELDで〝キラー・クラウド〟を使って，シルバー・ハイパーを倒す。これを何回もくり返す。

お金はないけど時間はある人

(i)102 JAILER CHAMBER でシルバー・コールド・ハイパーをGILで倒す（当然，呪文でシールドをして助けてあげるんだヨ)。全部倒したら，108 BARREL VAULTに行き，またもどってきてこれをくり返す。

(ii)123 PORTCULLISでゴールド・ハイパーをGILで倒す。全部倒したら，〝デュオ・ディメンジョン″で最初からはじめる。そして，またゴールド・ナイトを倒すということを，呪文が続く限りくり返す。ただし，最後にいる〝ラウンド・アーチン″には気をつけて！

呪文の極意を伝授

先月号でも書いたように，ザ・リターン・オブ・イシターにおける呪文の役割は非常に大きい。

今月はザ・リターン・オブ・イシターの呪文を，パソコンRPG（ロールプレイング・ゲーム）の大傑作「ウィザードリィ」のそれと比較しながら，全64種類の呪文を大紹介するゾ!!

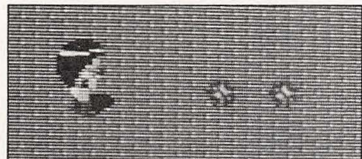
ATTACK（攻撃の呪文）



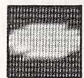
●Fire Ball（ファイヤー・ボール）



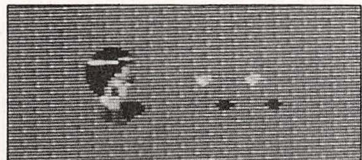
火の玉。ウィザードリィでは「HALITO(ハリト)」かな。この呪文は何発使っても絶対になくならない。バンパイヤ，スライム等に有効だ。



●Flying Disk（フライング・ディスク）



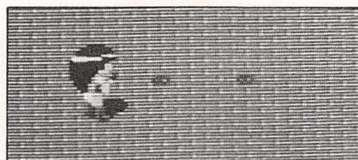
空を飛ぶバット，スライム，バンパイヤ等に有効。ファイヤー・ボールの4倍くらいの威力がある。最初から使えるヨ。



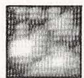
●Lightning Bolt(ライトニング・ボルト)



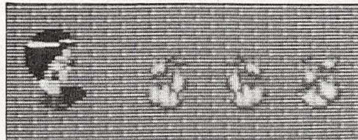
ブルーナイトならこれ一発でOK!!他にもブルー，イエロー・スライムなどにも効果的。



●Fire Element(ファイヤー・エレメント)



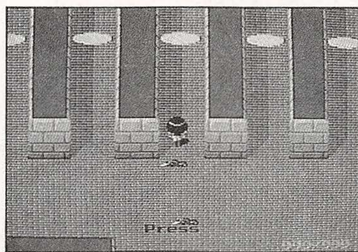
スネークに効果的だ。あまり知られていないけど，この呪文はボタンを押し続けると遠くへ飛ぶんだ。



●Press（プレス）



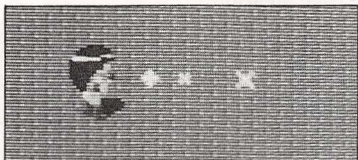
画面上のスライム，バンパイヤ，バット，スネーク，メイジ，それにブルーナイトまで，一気にペッチャンコ。前半ではとっても有効な呪文だ。これが使えるようになれば，KIの成長は速いぞ!!ウィザードリィでは「LAHALITO（ラハリト)」かな。



●Spark（スパーク）



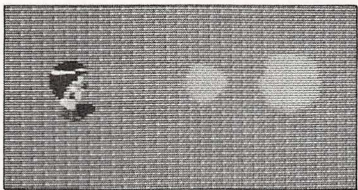
最初のルームにちょこちょこでてきて，逃げるしか手のなかったグリーン・ローパーをこのスパーク一発で倒せる。また，スライムの子供もみたいなグリーン・ウーズやブラック・ナイトまでスパークで倒せるんだ。



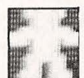
●Ice Breath（アイスブレス）



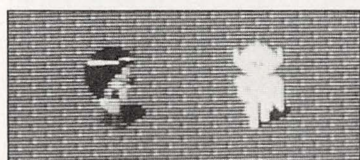
この呪文は，ナイト系には，よく効くぞ。足の速いミラーナイトもこれでOK。ブラック，ブルーナイトならまとめて倒しちゃうぞ。ウィザードリィでは「MADALTO（マダルト)」ってか。



●Heat Body（ヒートボディ）



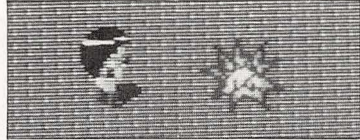
この呪文は少し変わっていて，GILの体を熱く焼いて，GILが体当たりして相手を倒す。ほとんどの敵を一撃で倒せるけど，経験値は入らないどころか，GILの経験値は，逆にさがってしまうんだ。



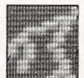
●Fire Explosion（ファイヤー・エクスプロージョン）



小爆発をそのまま投げる強力な呪文（ハイパー・ナイトだって，いちころだョ)。これもファイヤー・エレメントと同じように，ボタンを押し続けていると画面の端まで飛んでいくんだぞ!!

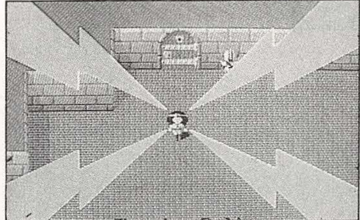


●Thunder Bolt（サンダー・ボルト）



使ってみると思い切りハデな呪文だ。レッド，イエロー・ローパやゴールデン・ミラーナイトなどを，まとめて倒してしまう威力があるぞ。

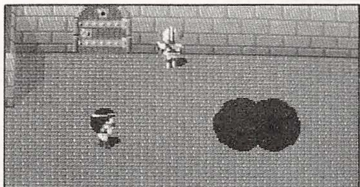
ウィザードリィでは「MAKANITO（マカニト)」っていう感じ。



●Killer Cloud（キラー・クラウド）



最後の〝あきんどナイト″以外のナイト系には，すべてに効果がある。ローパーにはダメみたい。この呪文でゴールド・ハイパー・ナイトなどを倒せば，KIはどんどん成長するんだよ。

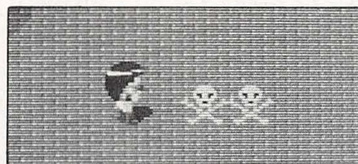


●Death Spell（デススペル）



〝あきんどナイト″以外すべての敵に有効だ。ブルー・オー・ウィスプだって倒せる。でも，

この呪文を使用するとKIの経験値は減ってしまうのだ。なるべく使わないようにしよう。
ウィザードリィでは「ZILWAN（ジルワン）」か「HAMAN（ハマン）」というところかな。



●Big Burn（ビックバーン）



大爆発。最強の攻撃呪文だ。レッド・ウィル・オー・ウィスプやラウンド・アーチンもまとめて消し去ってしまう。しかし，この呪文もデススペルと同様に，使用するとKIの経験値がさがるノダ。
ウィザードリィでは「TILTOWAIT（ティルトウェイト）」，「MAHAMAN（マハマン）」あたりかな。

PROTECT（防御の呪文）



●Shield（シールド）

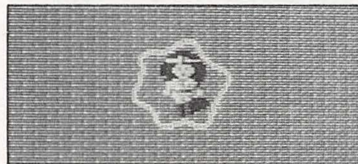


GILの防御力をちょっぴりアップ。最初は意外にコレが役に立つんだぞー！　ウィザードリィでは「KALKI（カルキ）」。

●Protection（プロテクション）



KIのまわりにバリアが張られる呪文。重ねて使用すれば，より強力なバリアが張れる。弱いモンスターなら，プロテクションをして，体当たりで倒せる。ウィザードリィでは「PORFIC（ポーフィック）」だ。



●Neutralize Spell Ⅰ
（ニュートラライズ・スペル　Ⅰ）

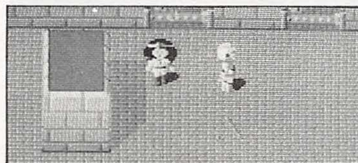


GILが，マジシャンの呪文を受けたときダメージを減らす呪文。

●Reflect Spell Ⅰ
（リフレクト・スペル　Ⅰ）



弱いマジシャンのスペルを盾（たて）以外でもはね返す呪文（背中はダメ）。



●Shield Redline
（シールド・レッドライン）



〝シールド〟の呪文をパワーアップしたもの。ハイパーやレッドナイト，リザード・マンとGILが戦うときは使うべし。
ウィザードリィでは「MATU（マツ）」。

●Protection　Large
（プロテクション・ラージ）



プロテクションの強化版。この呪文も重ねて使用でき，黄→緑→白と色が変化するョ。後半は多用する呪文だ。

●Neutralize Spell Ⅱ
（ニュートラライズ・スペル　Ⅱ）



さらに高度なマジシャンたちのスペルの威力を弱める。

●Reflect Spell Ⅱ
（リフレクト・スペル　Ⅱ）



高度なマジシャンのスペルをはね返す呪文。後半では，〝シールド・ブルーライン〟といっしょに使いたいネ。

●Shield Blueline
（シールド・ブルーライン）



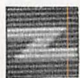
GILの防御力を最大にアップしてくれる呪文。60ルーム以降，GILが戦うときには使ってほしいなー。
ウィザードリィでは「BAMATU（バマツ）」だぞー。

●Sword Barrier
（ソードバリア）



剣を持った敵には絶大の威力を発揮する（とくに最後は…）。ただし，ローパー類やナイトの中にも，この呪文があまり効かないヤツもいるので過信は禁物!!

●High Speed
（ハイ・スピード）



GILがマジシャンのスペルを避けて，一瞬消える呪文。よーく見ていると本当にGILが消えるョ。

ASSIST（GILを助ける呪文）



●Sleep（スリープ）

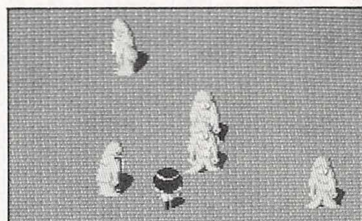


ルーム中のスライムとウーズ類の動きを止めてしまう呪文。
ウィザードリィでは「KATINO（カティノ）」に近い。

●Rock Hold Ⅰ（ロック・ホールド Ⅰ）



スライム，バンパイヤなどを数秒間，石にしてしまう呪文。石になっている間，KIが触れると死んじゃうよ。ウィザードリィでは「MANIFO（マニフォ）」だな。



●Silence（サイレンス）

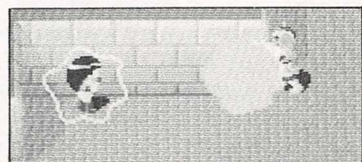


静寂（せいじゃく）。弱いマジシャンのスペルをでなくしてしまう呪文。
ウィザードリィでは「MONTINO（モンティノ）」だ。

●Smoke Screen
（スモーク・スクリーン）



向かってくる敵の方向感覚を狂わす呪文。ナイト系にはよく効くけど，スクロール・アウトすると効果は消えるョ。



●Rock Hold Ⅱ（ロック・ホールド Ⅱ）

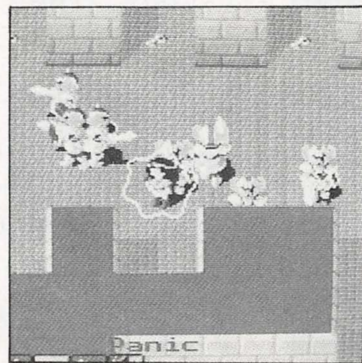


ロック・ホールドⅠを強化した呪文。より多くのモンスターに効果がある。

●Panic（パニック）



画面上の敵の方向感覚を狂わす。ラウンド・アーチンは立ち止まってしまう。うまく使おう。



●Rock to Mud
（ロック・トゥ・マッド）



石になった敵を破壊する呪文。一度使用すると，同じルーム内では，敵を石にするだけで破壊できる。使うと気持ちがいいョ！

●Wizard Lock
（ウイザード・ロック）

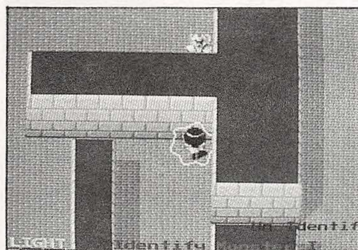


マジシャンたちのスペルをほとんど飛ばなくする。これでマジシャンはこわくない。

LIGHT（認識の呪文）

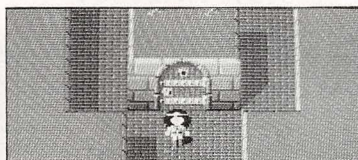


●Identify Monster Ⅰ
（アイデンティファイ・モンスター Ⅰ）
接触したモンスターの名前がわかる。認識できないのもいる。



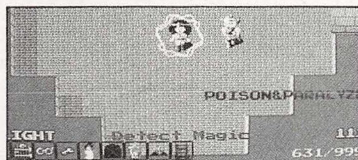
●Identify Door
（アイデンティファイ・ドア）
ドアの上の金具のところに色（全部で8色）をつける。カギと対応している。

●Detect Monster
（ディテクト・モンスター）
カベの向こう側が見えるようになり，敵や隠されたカギを発見できる。
ウィザードリィでは「LOMILWA（ロミルワ）」に近い。

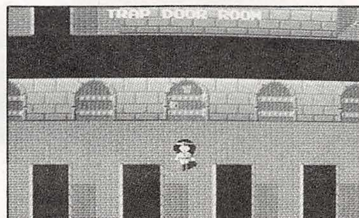


●Detect Key
（ディテクト・キー）
カギに色をつける。ドアの色と対応しているのだ。

●Detect Magic
（ディテクト・マジック）
GILにかけられた呪文を表示する。POISON（毒）には気をつけて！



●Find Trap Door
（ファインド・トラップ・ドア）
カギがなく，あけることのできないドアを識別する。ニセのドアは，カギ穴と色の金具がなくなるョ。後半のルームにはこのトラップが多い。



●Identify Monster Ⅱ
（アイデンティファイ・モンスター Ⅱ）
接触した全部のモンスターの名前がわかる。
ウィザードリィでは「LATUMAPIC（ラテュマピック）」だよ。

●Find Secret Passage
（ファインド・シークレット・パッセージ）
抜け道である落し穴を表示させる。さて，この呪文はどこで使うのかな？

●Detect Magic Ladder
（ディテクト・マジック・ラダー）
秘密のはしごを表示させる呪文。はしごのあるルームは果たしてどこなのか？

MEDICAL（治療の呪文）



●Heal Ⅰ（ヒール Ⅰ）
GILのバイタリティを1～8回復してくれる。
ウィザードリィではまさしく「DIOS（ディオス）」だね。

●Cure Ⅰ（キュア Ⅰ）
残り時間（ウィル・オー・ウィスプが出現するまでの時間）を2増やす。

●Antidote（アンチドート）
解毒剤。モンスターによる呪（のろ）いを解く。
ウィザードリィでは「LATUMOFIS（ラテュモフィス）」。

●Heal Ⅱ（ヒール Ⅱ）
GILのバイタリティを40～64回復してくれる。ウィザードリィでは「DIAL（ディアル）」。

●Cure Ⅱ（キュア Ⅱ）
残り時間を20増やす。これは多用する呪文だよーん。

●First Aid（ファースト・エイド）
応急処置の呪文。くわしいことはまだわかっていません。ゴメンナサイ！

●Heal Ⅲ（ヒール Ⅲ）
GILのバイタリティを300～480ぐらい回復する呪文。
ウィザードリィでは「DIALMA（ディアルマ）」。

●Cure Ⅲ（キュア Ⅲ）



残り時間を60回復する。

●Super Antidote
（スーパー・アンチドート）



GILにかけられたPOISON（毒）やPARALYZE（麻痺）を解く。
ウィザードリィでは「DIALKO（ディアルコ）」なのさ。

●Heal Ⅳ（ヒール Ⅳ）



GILのバイタリティを上限までいっぱいにする。

●Cure Ⅳ（キュア Ⅳ）



残り時間を120にもどす。

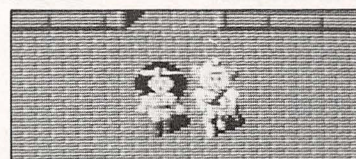
●Recover（リカバー）
すべての薬の作用を持つ。GILの呪いを解き，バイタリティ，残り時間を満杯にする。ウィザードリィでは「MADI（マディ）」。

SPECIAL（特別な呪文）



●Blue Crystal Rod
（ブルー・クリスタル・ロッド）
トレジャー・ボックスが取れる。石からもどれる。その他……？

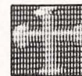
●Call GIL（コール ギル）
画面外にいるGILをKIの右どなりに呼べる。何度でも使用できる。



●See Status（シー・ステータス）
残り時間を表示させる（画面右下に黄色の数字で表示）。ゲーム中有効。



●Dispell Magic
（ディスペル・マジック）



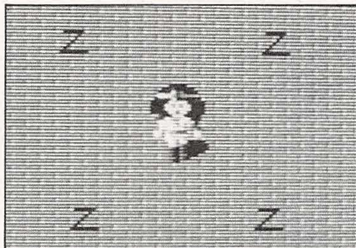
この呪文を使用してから，アンチドートを使うと解毒しやすい。スペルを弱める。

●Write Mark（ライトマーク）



床に〝Z〟をつけて目印にする呪文。同ルーム内で4回使うと……。

ウィザードリィでは「DUMAPIC（デュマピック）」が似ている。



●Extrasensory Hearing
（エクストラセンソリー・ヒーリング）



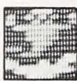
そのルームでのゲームのBGMを消す。これでカギを取る音がハッキリと聞こえるハズなんだ。

●Duo Dimension
（デュオ・ディメンジョン）

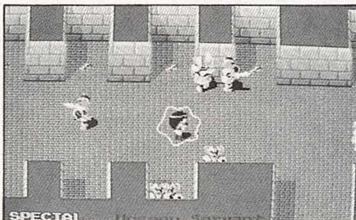


残り時間はそのままで，現在いるルームの最初からはじめられる。

●Unseen Servant
（アンシーン・サーバント）



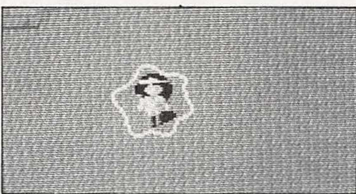
モンスターがKIから離れてゆく。普段と逆の動きをする。



●Metamorphose
（メタモアフォーズ）



KIが石になり，ウィル・オー・ウィスプ以外の攻撃を受けなくなる。ブルー・クリスタル・ロッドを使うと元にもどるョ！



●Time Stop（タイム・ストップ）



すべてのモンスターの動きが8秒間止まる。

●Reincarnation
（リーインカーネイション）

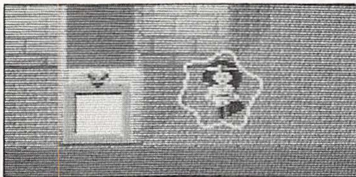


クリアしたルームも含めて，全ルームの残り時間を120にする。

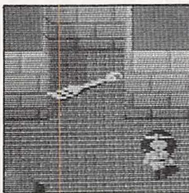
ルームアイテム大紹介

全128ルームの中には，ちょっと変わったアイテムが落ちている部屋がいくつもある。

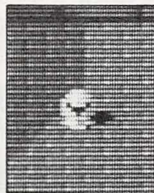
ザ・リターン・オブ・イシターでは最終目的を果たした後でも，このようなアイテムがあるルームを捜したり，そのアイテムのナゾを探ったりするのもRPGの楽しみの一つ。ここで紹介するアイテムのあるルームが全部わかったらキミはイシター通だよきっと!!



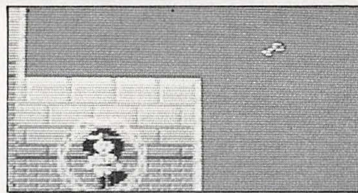
▲①このホワイト・ボードは何を意味するのかな？　絵か字でも浮きでるのだろうか？



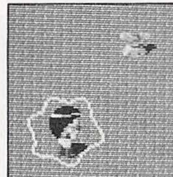
▲②巨大なフォークだ。これを使うのはきっと巨人だネ!!



▲③黄金のヘルメット。これ，もしかしてHELM OF CURSES？



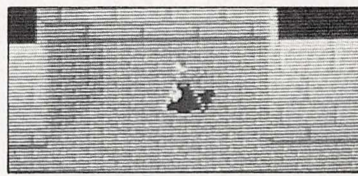
▲④あれー，こんなところにカギがある。どうやって取るのかな？



▲⑤ゴールデン・アーマー。GILのと同じ種類のものみたい



▲⑥誰がつながれていたんだろう？KIでもISHTARでもないし…



▲⑦不気味な黒い液体だなー。でも〝良薬は口に苦し〟って言うし，飲んでみようかな

知って得する!! ワンポイント・アドバイス

★プロテクション・ラージに合わせろ!!

ルーム移動するときは，ドアから少し離れた場所で〝コールギル〟して，それから〝プロテクション・ラージ〟の呪文に合わせてからルームをでよう。つぎのルームでいきなり強い敵が現れたりして，攻撃できずにKIがやられちゃう，ということはさけるためにもネ!!

★経験値とパスワード

ラストゲーム・コンティニューやパスワード・ゲーム・コンティニューした場合は，必ず最初にKIの呪文の数とGILのバイタリティを見よう。もし，減っていたら大変！　前のゲームで何か経験値を減らすことをしたにちがいない。使うと経験値の減る呪文や倒すとバイタリティの減るモンスターもいるので気をつけよう。

★マジシャンはGILをネラう。

通常のモンスターはKIを狙ってくるが，マジシャンたちはGILから少し離れた場所に出現して，GILにスペルを投げるのだ。KIは魔術師なのでスペルに対しては無害だけど，GILはスペルを楯以外で受けると呪いがかかったり，ダメージを受けたりする。KIのPROTECTの呪文で助けてあげよう。

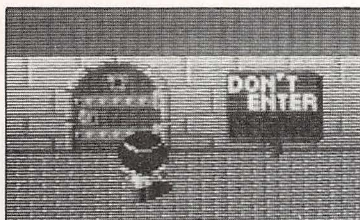
★スペルは4方向にしか飛ばない！

マジシャンの投げるスペルは4方向にしか飛ばない。そのため敵と戦うときは斜めから攻撃すれば，背中でスペルを受けることはないのだ。覚えておこう！

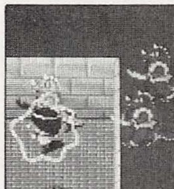
★マジシャンをツブせ!!

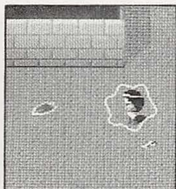
マジシャンだってモンスターだ。倒せば出現しなくなるのだ。そこでマジシャンの倒しかたの㊙テクを教えよう。

まずKIにプロテクション・ラージをかけて，GILから少し離れて待つ。そして，GILにスペルを投げるために出現したマジシャンに体当たりをする。すると「ブシャ」とマジシャンを倒せるワケだ。KIの経験値も

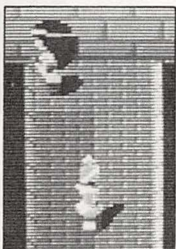


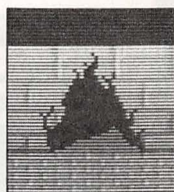
▲⑧「入るな!!立ち去れ!!」の看板。キミはもう入ってみた？

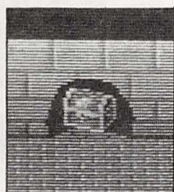

▲⑨カベの中にハマっているのはブラウン・リザード。でてこないの？

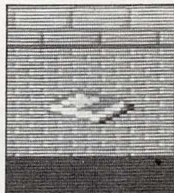

▲⑩レッドライン・シールド。薄っぺらで弱そうな楯だな

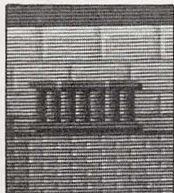

▲⑪Mr. KNIGHTってプログラマーのことなんだよ。これぞ隠れキャラクター

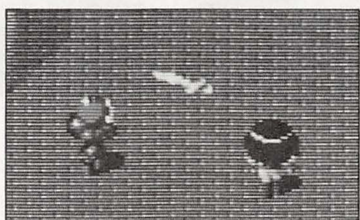

▲⑫これはトロフィー。モンスターたちの運動会用のトロフィーかな？

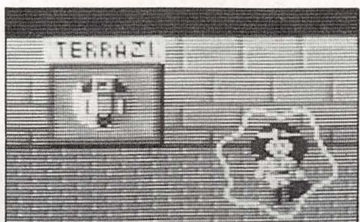

▲⑬誰かが脱出するためにあけた穴らしい。どこにつながっているんだろう？


▲⑭フフフッ，このルームにもイシターの幻影はあるんだぜ。横の宝箱の効果は？

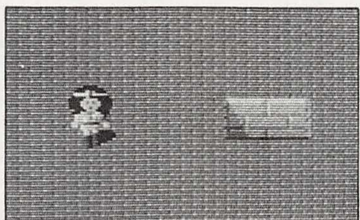

▲⑮この厚さからしてバイブル(聖書)ではないし。何の本なんだろうネ

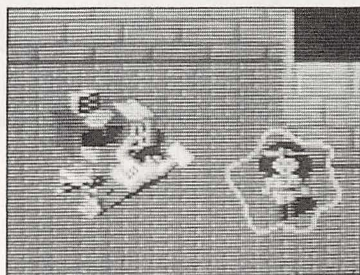

▲⑯木のはしごがポツンと一つ。はしごと言えば，最後に覚えた呪文が確か……

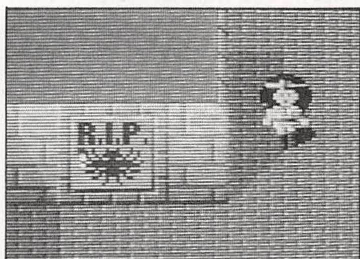

▲⑰ホワイト・ソード。GILが持っているのは神剣〝エクスカリバー〟だゾ



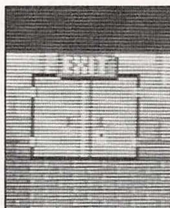
▲⑱ワァーイ！〝テラジ〟だなつかしいな


▲⑲あるルームでファインド・シークレット・パッセージを使うと…，A CHUTE!!


▲⑳大変だ！ENDさんが倒れている!!早くKIさん助けてあげて!!



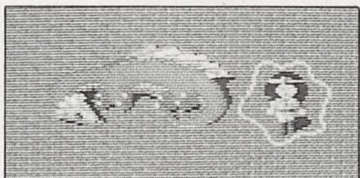
▲㉑「ドルアーガは静かにここに眠る…」。そう，これはドルアーガの墓標だゾ



◀㉒コレ，もしかして塔からでるための非常口なのかな，考えがアマイ？



▲㉓「DRINK ME！」このパロディがわかれば，かなりビデオゲーム通だネ。


▲㉔クオックスが横たわっている。でも，眠ってはいないのダョ。カギはドコ？

あがって一石二鳥だ。

★ナイトはGILで足止めだ！

ナイト類は，GILと戦うときに正面同士でぶつかると止まったままになる。KIがナイトにはさまれてピンチの場合は，この方法でGILが助けてあげよう。でも，ローパーやスライムには残念ながら使えないので念のため。

★音を聞け!!

カギを取った音，残り時間が30を切った音，GILのバイタリティが8より少なくなった音，これらの効果音はとても大切だ。よーく聞くようにしよう。音のでないゲーム台でプレイするとハマるゾ!!

★おまけ:呪文封じの謎

ライトマークの呪文を同じルームで4回使うと，他の呪文がまったく使えなくなってしまう。この理由は，呪文は4個までしか存在できないために起こる現象なのだ。試しにライトマークを3回使って，ファイヤー・ボールを使ってごらん。ボタンを連打してもファイヤーボールは1個しかでないのさ。

ザ・リターン・オブ・イシター クイズ

この写真（①～㉔）までのアイテムのあるルーム名を書いて，BASICマガジン編集部の「ザ・リターン・オブ・イシタークイズ係」まで送ってください。正解者の中から抽選で10名にザ・リターン・オブ・イシターのポスターをプレゼントしまーす。ガンバッテ調べるっきゃない!!

また，ベーマガでは，「ザ・リターン・オブ・イシター情報局」を開きます。こんなことが知りたいという質問や自分の発見したナゾなどあったらドシドシ編集部までレポートください。待っているからネ！

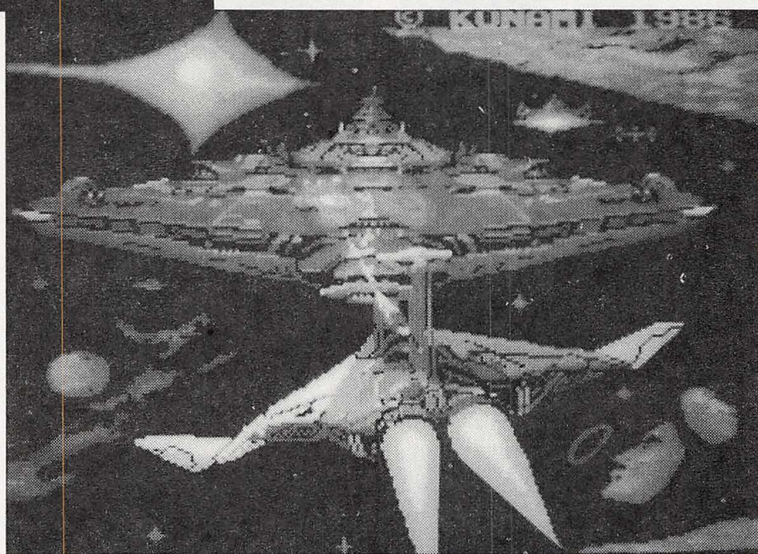
来月号はザ・リターン・オブ・イシター徹底解析パートIIと題して，各ルームのつながりを大公開しますので，お楽しみに!!

グラディウス

エクストラ・ステージの入口はここだ!!

by コナミ
for MSX(ROM)
価格 4,980円

Written by 手塚一郎



MSXユーザーのキミ！ もう，グラディウスを買ったかな？ MSX版のグラディウスは，オリジナル(ゲーム・センター版)に忠実に作られているだけではなく，MSX版だけでしか楽しめないオリジナル・ステージもあるので，ゲーム・センターやファミコンで遊び込んだ人も熱くなれることまちがいナシ！

オリジナル・ステージっていうのは「骨のステージ」と「エクストラ・ステージⅠ～Ⅳ」のことだ。その中で，「骨のステージ」は普通にプレイしていけば行けるんだけど，「エクストラ・ステージⅠ～Ⅳ」はどうやれば行けるんだろう？

今月は，「エクストラ・ステージ」を中心に，MSX版グラディウスのスゴサを紹介していこう。

HOW TO WIN

★火山ステージ★

オープニングは上下に動かず，連射してカプセルを集めていこう。スピード・アップ，ミサイル，オプション，レーザーは，必ず装備することが大切だ。

最後の火山が噴火(ふんか)する場所は，オプションを火山の上に配置して，ミサイルを火口に当てるようにすると安全に点数をかせぐことができるゾ。

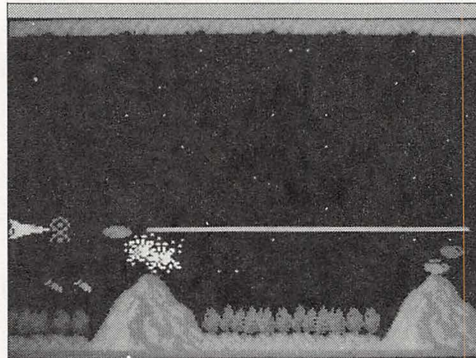
ストーンヘンジ・ステージ

オプションの使いかたが重要なステージだ。岩の後ろにある砲台を確実に破壊していければ，より安全にゲームが進められるってことは，あたりまえだよネ。

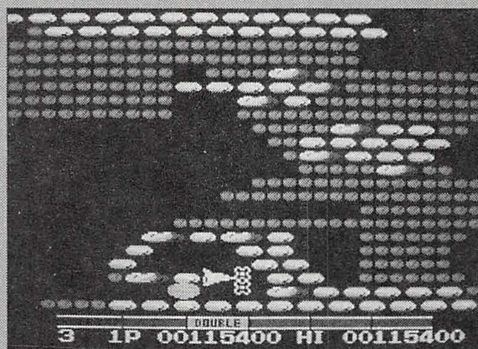
ここを抜けると赤いつぶつぶ(？)が固まった壁のようなところにでるだろう。ゲーム・センター版とちがって，この場面がかなり長いのをおかしいと思った人はいないかナ？

じつは，この場所に「エクストラ・ステージ」の入り口の一つが隠されているんだ。

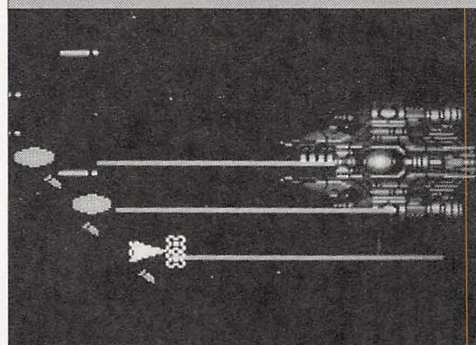
ここで「エクストラ・ステージ」について少々説明しておこう。設定では「パラレ



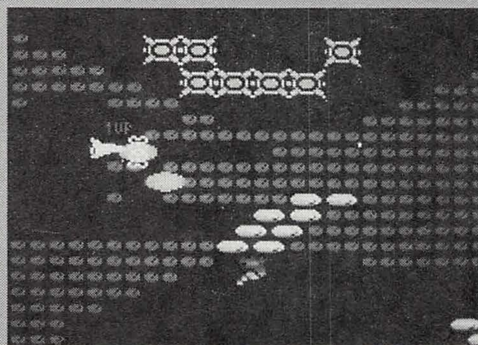
◀写真のような位置にオプションを持ってこよう。火口にミサイルを当てるようにするのがコツだ



◀ストーン・ヘンジでの「エクストラ・ステージ」の入り口はココだ！ ダブルにチェンジしておこう



◀ド迫力のビッグコアだ。外見ほど強くないのが残念だ。2周目以降は弾を撃ってくるゾ



◀「エクストラ・ステージ」は，まるで迷路のように入り組んでいる。写真は1UPのカプセルを取ったところ

ル・ワールドに存在する亜時空世界。入口は解明されていないが，パラレル・ワールドでは数々のスリルと冒険が約束されている」。というようになっているが，早い話ボーナス・ステージっていうわけなんだ。

ここで何が起こるかは，あえてここで書かないけど一つだけ忠告しておこう。『「エクストラ・ステージ」ではダブルにチェンジせよ！』

モアイ・ステージ

このステージのモアイは強いっ！　人によっては，ここでダブルにチェンジする人がいるけど，ＭＳＸ版ではぜひレーザーで進んではしい。モアイをやっつけるには，口の中へオプションを突っ込め！

逆火山ステージ

単に「火山ステージ」の天と地が逆になっただけだと思ったら大まちがいだ。とくに途中ででてくる火山は，気を抜くとかなりの上級者でもやられてしまったりするんだ。

★骨のステージ★

ＭＳＸ版グラディウスのオリジナル・ステージがこれだ。地中からはガイ骨などが出現して，ハイパーイオン砲を撃ってくるゾ。

武器はダブルでもレーザーでもＯＫだけど，初心者にはダブルのほうが楽かもしれない。

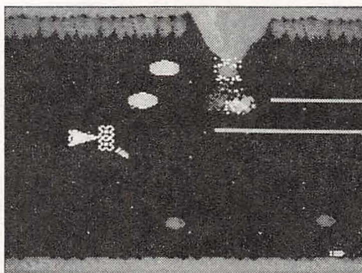
★触手ステージ★

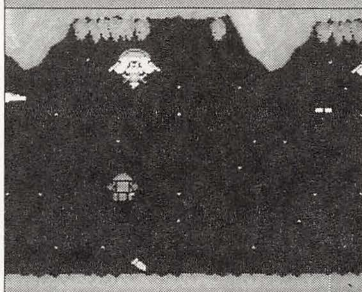
ゲーム・センター版と同様で，敵はレーザーに対する耐久力がある。このため，ダブルにチェンジして戦うほうがいいだろう。また，ミサイルでもダメージを与えることができるため，オプションを敵と重ねて撃つという方法もおすすめだ。

★細胞ステージ★

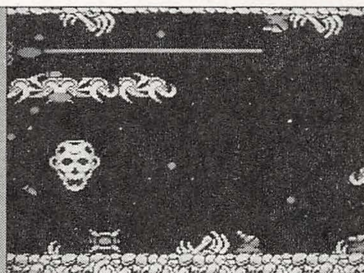
触手ステージではダブルが有効だったけど，このステージではレーザーが役に立つ。

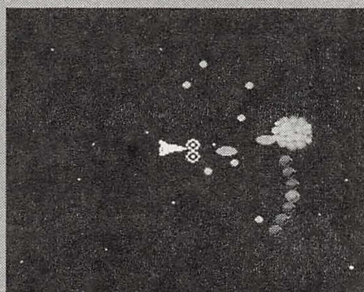
途中にでてくる砲台を確実にやっつけていけば，楽にクリアできるだろう。





▲逆火山ステージでは，スクロールしながら噴火する逆火山やアイアン・メイデンの登場など見せ場が多い。ボクの一番好きなステージだ(関係ないか…)



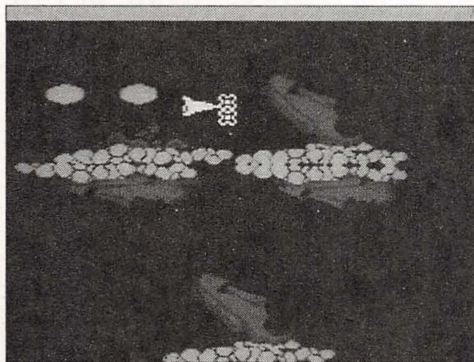


▲骨のステージでも触手ステージでもオプションは非常に役に立つ。オプションを敵に突っ込んで連射せよ！

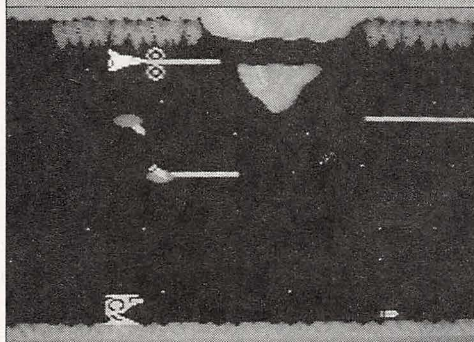
㊙だけど，このステージにも「エクストラ・ステージ」への入り口があるヨ。

ゼロス要塞ステージ

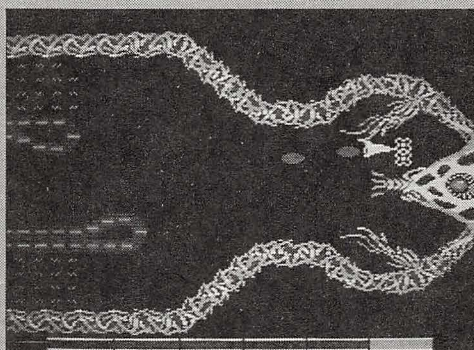
ファミコン版と同様で，ダブルにチェンジして戦ったほうがいいだろう。とにかく砲台をのがさないようにすることが大切なんだ。前にでて，敵が出現したと同時にやっつけるようにしよう。



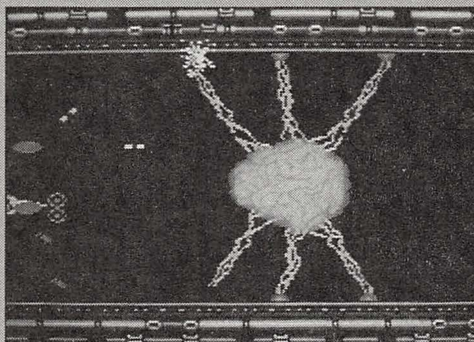
◀モアイを破壊するには，オプションをうまく使うことが大切だ。実は，ここにも…



◀ファミコンでは5，000点ボーナスがあったけど，ＭＳＸ版ではナシ。でも，ここには重要な秘密がっ！



◀このステージの親玉をやっつけると，ビデオゲーム版と同様にドット単位で消滅していくんだ。感動するゾ



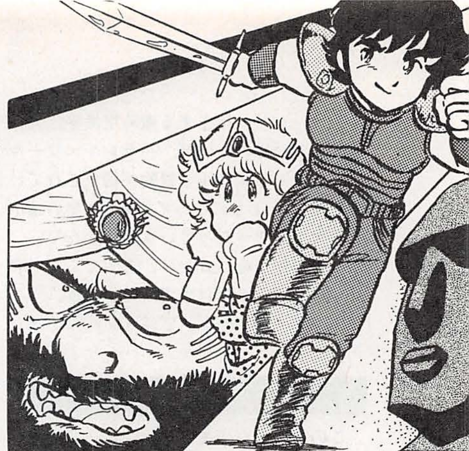
◀ついに最終場面へとたどり着いた。脳をつないでいるチューブをすべて切ればＯＫだ

ペーパー・アドベンチャー・コーナー

© 手塚一郎

タイムランド

by たらちゃん



STORY

ここはタイムランド(時間の国)。住民はタイムワープ・ゾーンで結ばれたいろいろな地域で平和にくらしていた。しかし，あるとき，大魔王が王女をさらい，悪魔の手下たちによってタイムランドは暗闇と化してしまった。

あなたは，姫を助けだすために選ばれた最後の戦士です。タイムワープ・ゾーンを使い，大魔王の住みかを捜しだし，無事に姫を助けだすために，今立ちあがったのです。

遊びかた

1から118の行番号があります。それぞれ，今のあなたのようすが書いてあります。なかには，二つ三つ，今考えられる行動が書いてあるのもあります。それは，あなたの考えで選び，「➡」のマークの行番号へ行きます。

それをくりかえし，最後は「HAPPY END」に行けば終わりです。

注意：GAME OVERになったらはじめからやり直してください。また，関係のない番号は見ないでください。あなた自身がつまらない思いをするだけですから。

1 タイムワープ・ゾーンの前にいる。どこへ行く？
ジャングル➡6　さばく➡14　イースター島➡63

2 武器がない。どうする？
素手でやる➡5　死んだふりをする➡73

3 むりな話だ。ゲーム・オーバー

4 わき水だ！
飲む➡8　素通り➡79

5 つうじない。
それでも戦う➡113　逃げる➡79　ワープする➡66

6 ムッ，すごいジャングルだ！　どうする？
休む➡76　それでも進む➡84



7 ビュー！　風が強い。飛ばされたー!!➡114

8 ワッ！　砂だ。しんきろうだ。どうする？
休む➡45　ひたすら歩く➡55

9 ムクー，とつぜん砂の中から，ドラゴンが現れた。
戦う➡72　逃げる➡70

10 われてしまった。なんて軟弱な石像だ。
進む➡102　もどる➡77

11 わっ，ガス欠だ！　しかし木にひっかかって助かった。どうする？
探ってみる➡88　進む➡79

12 拾った。瞬間バクハツしてしまった。ゲーム・オーバー

13 フランケンマンがいるぞ。どうする？
戦う➡58　死んだふりをする➡35

14 なんて苦しい暑さだ。どうする？
寝る➡51　それでも進む➡4

15 あっ，カギだ！
このカギで助ける➡74　ようすをみる➡40

16 目的を忘れた。かくして，ゲーム・オーバー

17 なんと，ペンダントと黄金の剣が合体し，光った。
光っている間に剣を拾う➡12　逃げる➡118

18 谷へ落ちたー。➡114

19 あっ，黄金の剣が折れた。あなたは，おしくもやられた。ゲーム・オーバー

20 すると，おじいさんは79へ行けと言った。

21 まけたー！　ゲーム・オーバー

22 ムッ，タイムワープ・ゾーンだ。どうする？
ようすをみる➡30　入る➡37

23 そうしているうちに，あなたのスタミナはなくなり，大魔王にやられた。ゲーム・オーバー

24 かみつかれた。どうする？
かみつきかえす➡111　あばれる➡85

25 しかしラクダの国では，一生ドレイあつかいされた。ゲーム・オーバー

26 この人は，おなかがすいているようだ。
肉マンをあげる➡20　だれがやるか！くそじじい➡43

27 うっ，このおじいさん，てごわいぞ➡48

28 壊れた。ゲーム・オーバー

29 さるは，おこってバナナをぶつけた➡18

30 わー，吸い込まれた！➡41

31 ピカーッ，光の中から大魔王がでたぞ！　どうする？　戦う➡61　逃げる➡94

32 しかし，それは姫ではなく，悪魔であった。　戦う➡53　逃げる➡70

33 アッ，怪じゅうだ！
きびだんごをやる➡117　死んだふりをする➡39　戦う➡108

34 これで安心して進めるぞ➡75

35 無神経なフランケンマンにふまれて，体がへこんだ！　ゲーム・オーバー

36 どうする？　逃げる➡81　戦う➡67

37 タイム・スリップしてしまった。あなたは，一生次元空間をさまよう。ゲーム・オーバー

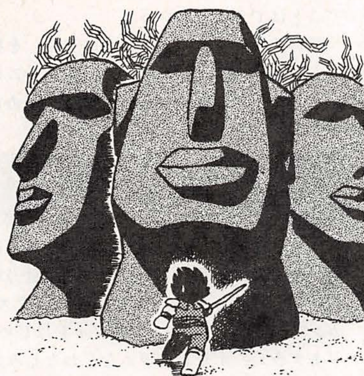
38 「うっ，まずい」と言いながら全部食べてしまった。
食後の休けいをする➡76　進む➡102

39 怪じゅうは，本当に死んでると思って，行ってしまった。
逃げる➡107　もう少し死んだふりをする➡103

40 そうするとカギは光って，勝手にろうやを開けだした。➡32

41 うっうん。ここは無人島みたいだ。
食べ物を捜す➡47　島を探ってみる➡59

42 おじいさんは気絶した。
進む➡79　とどめをさす➡19



43 そうすると，おじいさんはおこって，追いかけてきた。
戦う➡47　逃げる➡52
44 やった！　逃げきった。
進む➡66　もどる➡49
45 砂の中から化け物がでた。寝ていたようで，おこってしまった。
戦う➡2　逃げる➡15
46 やった！　逃げきった。➡4
47 バナナだ。しかし，さるが占領している。
あきらめる➡106　意地でも取る➡29
48 どうする？　戦う➡108　呼ぶ➡42
49 あっ，怪じゅうドドンガドンだ！
戦う➡21　逃げる➡9
50 きびだんごが落ちている。どうする？
拾う➡33　食べる➡38　見すごす➡13
51 砂は熱くて焼け死んでしまった。ゲーム・オーバー
52 追いつかれてしまった。
戦う➡5　逃げる➡44
53 負けてしまった。ゲーム・オーバー
54 どうやっても止まらない。どうする？
休む➡68　考える➡105
55 とうとう倒れてしまったが，ラクダが助けてくれてラクダの国へと行った。➡25
56 なかなか好勝負だ。しかし，スタミナが残っていない➡21
57 今度はアンマンが落ちている。
拾う➡40　素通り➡93
58 感電死してしまった。ゲーム・オーバー
59 な，なんと島が動いてる。どうする？
島を止める➡54　遊ぶ➡79
60 「ここは動く島じゃ。南へ行け！ そうすれば姫のいる城へ着くぞ」。どうする？
南へ行く➡33　北へ行く➡80　風の向くままに行く➡7
61 さすが黄金の剣，強い！　どうする？
とどめをさす➡19　逃げる➡79
62 どうする？
助ける➡99　まわりを見まわす➡15
63 すごい石像だらけだ。どうする？
けとばす➡104　たたく➡10
64 目の前に一番大きな石像が立っている。
さわる➡90　たたく➡97
65 これは，すごい！　どうする？
これで世界征服する➡16　飛ぶ➡18
66 あっ，姫！　とうとう見つけた。
助ける➡32　ようすをみる➡74
67 やーられーたー!!　ゲーム・オーバー
68 よりかかった木が動きだし，島は止まった。これは，この島のスイッチだ！➡94
69 しかし，人数が多いぞ。➡21
70 追いつかれて，かまれたー！　ゲーム・オーバー
71 なんて話しかける？
島のことを聞く➡60　悪口を言う➡78
72 パワーがちがいすぎる。ゲーム・オーバー
73 ふまれたー！　ゲーム・オーバー
74 これは，大魔王の手下が化けていた。➡13
75 アッ，タイムランド駅がある。
タイム号に乗る➡37　ワールド号に乗る➡79
76 人食い人種にとらわれてしまった。ゲーム・オーバー
77 オオカミ男だ！　どうする？
戦う➡24　逃げる➡112
78 じつは，このおばあさんは大魔王の手下だった。剣でさされた！　ゲーム・オーバー
79 目の前に落とし穴があった。でられなくなってしまった。ゲーム・オーバー
80 剣が落ちている
拾う➡98　素通り➡18
81 大魔王は足が速く，追いつめられてしまった。
剣を投げる➡116　ワープする➡39
82 まだ，ついてくる。
ひたすら逃げる➡70　戦う➡21
83 大魔王の手下にやられたー。ゲーム・オーバー
84 人食い人種だ。戦う➡69　逃げる➡82
死んだふりをする➡96
85 よけい，かみつかれて死んでしまった。きずが深くて，ゲーム・オーバー
86 おなかを壊してしまって，動けない。ゲーム・オーバー
87 うん，これはいいぞ～。➡11
88 こわいおばあさんがいるぞ。
話しかける➡71　殺す➡21
89 追いつかれて，かまれたー。ゲーム・オーバー
90 石像の中にズブズブと体が入ってとまった。➡110
91 城についたぞ！
入る➡100　ようすをみる➡83
92 姫を助けたぞ！　あっ，大魔王だ！
とうとう，でたな。➡36
93 おじいさんがいる。
話す➡26　みすごす➡66
94 目の前にジェット・スクータが置いてある。乗る➡87　素通り➡79
95 オオカミ男はつかれたらしく，追ってこない。➡64
96 本当に死んでると思って，行ってしまった。➡66
97 「や～め～ろ～！」石像がしゃべった。
もっとたたく➡104　逃げる➡79
98 剣を拾ったぞ。進む➡91　もどる➡66
99 大魔王だ。とうとうでたな！　どうする？　戦う➡61　逃げる➡81
100 何か差し込むところがある。
剣を差し込む➡109　かんちょうする➡31
101 ふと見るとペンダントが落ちている。
拾う➡12　けとばす➡17
102 あっ，肉マンが落ちているぞ！
食べる➡86　持っていく➡57
103 ねてしまった。それに気づいた怪じゅうに食べられてしまった。ゲーム・オーバー
104 石像はおこって，土の中から体をだした。
戦う➡72　逃げる➡87
105 思いつかない。　狂う➡114　踊る➡79
106 しかし，はらがへった。
休む➡50　それでも進む➡55
107 やった！　逃げきった。
進む➡79　もどる➡75
108 負けた～。ゲーム・オーバー
109 そうすると，目の前にある石の像が半分にわかれ，おりの中に姫がいた。➡62
110 これは石像のコントロール室だ。
動かす➡65　ジャンプする➡28
111 やった！　みごとにやってきた。
とどめをさす➡34　もどる➡64
112 まだ，ついてくる。
ひたすら逃げる➡95　戦う➡56
113 おもいっきりパンチしたら，倒れてしまった。➡22
114 谷へ落ちて木にひっかかったが，脱出はできなかった。ゲーム・オーバー
115 やめた。あとにはふまれてしまった。
ゲーム・オーバー
116 大魔王にあたらず，はずれてしまった。➡101
117 そうすると，怪じゅうは全部食べて，「もっとくれ」と言った。どうする？
死んだふりをする➡73　逃げる➡89
118 剣は爆発し，大魔王は死んだ。ついに姫を助けだし，城をでたら，そこは楽園になっていた。HAPPY END。

●投稿待ってまーす

本コーナーへの読者のみなさんからの投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙になるべく横書きで書いて，お送りください。

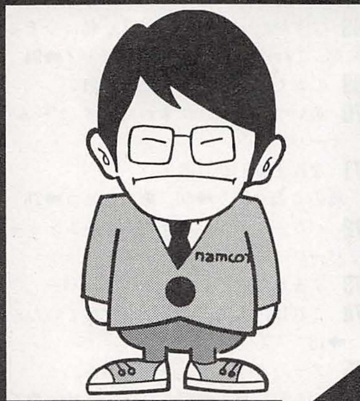
内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作にあたって参考にしたものがあれば，必ず書きそえてください。

また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部 マイコンBASICマガジン編集部 SUPER softコーナー「ペーパー・アドベンチャー」係

掲載されたかたには，規定の原稿料をおしはらいします。

好評連載！
河野 光のナムコット情報局
―ベーマガ支局―4



ピンポーン！ ナムコット情報局ベーマガ支局から，緊急ニュースをお伝えします。ナムコット・ファミコン・ソフト開発部隊によりますと，ビデオゲームをはじめ，パソコン・ソフト，ファミコン・ソフトで一大ブームを巻きおこした，あのゼビウスの，続編とも言うべきFC版「スーパーゼビウス・ガンプの謎」（定価4,900円）が，9月中旬に発売されるということです。

今月は，このビッグ・ニュースを中心にお伝えしますので，現在このページを本屋で立ち読みしている人は，さっそく買って自分の部屋でひそかに読みましょう！

次元を超えた謎，またひとつ神話の誕生！

ストーリー

地球の先住民族によって生まれた「ガンプ」率いるゼビウス軍と人類の戦いは泥沼（どろぬま）化し，人々は疲れ果て，「ガンプ」に精神改造されることを覚悟（かくご）のうえで，降伏（こうふく）しようという考えが支配的になりつつあった。

そんなとき，ゼビウス軍にゆいいつ対抗できる最新鋭戦闘機「ソルバルウ」が戦闘飛行中，突然，雲の中で閃光（せんこう）と衝撃（しょうげき）に包まれ，まったく別の世界に飛び込んだ。そして，救助したかつての同胞機「ファントム」から，「ガンプ」のデータを得ることができた。

それによると，迷路状に形成された，時空間の歪（ひず）みの謎を解明しなければ，「ガンプ」のいるスペース・コロニーに近づくことはできないという。

最終兵器（ザッパー，ブラスター）を駆使して敵の猛攻をしりぞけ，各エリアに隠された謎を解き明かし，「ガンプ」をめざせ！

敵キャラもソルバルウもパワーアップ！

ゼビウスと言えば，神秘的な地形と多彩な攻撃をしかける敵キャラクターの魅力があげられるでしょう。「スーパーゼビウス・ガンプの謎」も隠れキャラのソルをはじめ，ドモグラム，ボザログラムなどおなじみのキャラはもちろん，ほかにも，アンドアジェネシスは2種類，ファントム，母船などなど，約80種類が登場します。

マップも森，海，地上絵は当然ありますが，大きくちがう点として，アンドアジェネシスの内部に入れたり，トンネル内部があったりと，じつにスリリング！

また，ソルバルウはパワー・カプセルを取ると，バック・ザッパーを発射，ブラスターの照準拡大，バリア（1発だけ被弾OK）の3段階のパワーアップもできます。

エリアごとに展開される謎の数々！

ゼビウスは1から16エリアまであり，16エリア以降は8エリアからループすることは，もう誰れもが知っていることですが，この「スーパー…」では，各エリアごとに設定されたある条件を満たさないと，つぎのエリアに行けない!! なんと，そうしないと同じエリアをループしてしまうというイヤラシイ謎（？）も秘めているのです。

そして，20数エリアをクリアしたあかつきには，○○○のエンディングも用意されているとか……。

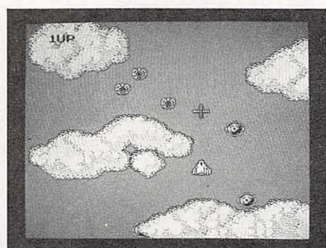
9月まで待て！

どうです！ 発売が待ちどおしい1本ですね。ケースも今までのナムコット・ファミコン・カセットを一新！ プラスチックのハードケースでお目見えします。9月発売まで，首をながーくして待ちましょう。ベーマガでも，追ってくわしい攻略法をご紹介する予定です。

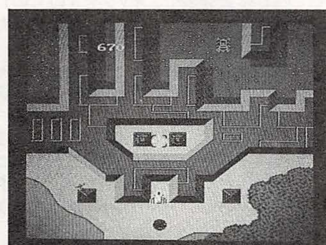
以上，ニュース速報をお伝えしました。



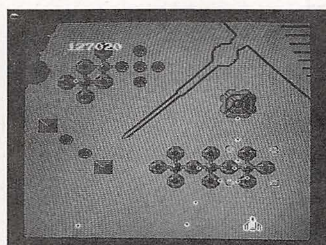
▲あのゼビウスがパワーアップして再び帰ってきた！



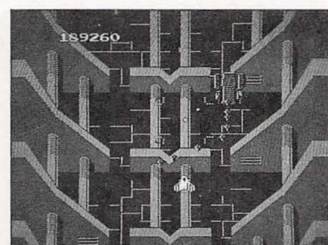
▲背景に雲も登場。この中にも敵キャラが潜んでいる！しかし，中に入らないわけには……



▲バーラなどの地上物や地形はだいぶ変化している。右上のグロブダーも大きくなった



▲やっぱりありました，ナスカの地上絵！地上絵のないゼビウスなんて……



▲オリジナル・エリアのトンネル内部だ。登場する敵キャラも新しい

ザ
ビデオゲーム
ミュージック・コレクション

カルテット QUARTET

©セガ・エンタープライゼス

ラウンド・スタート



ラウンド・クリア



BGM 1～2



2.

1.

2.

D.S.

（終りまでD.S.をくりかえす）

BGM 3～4

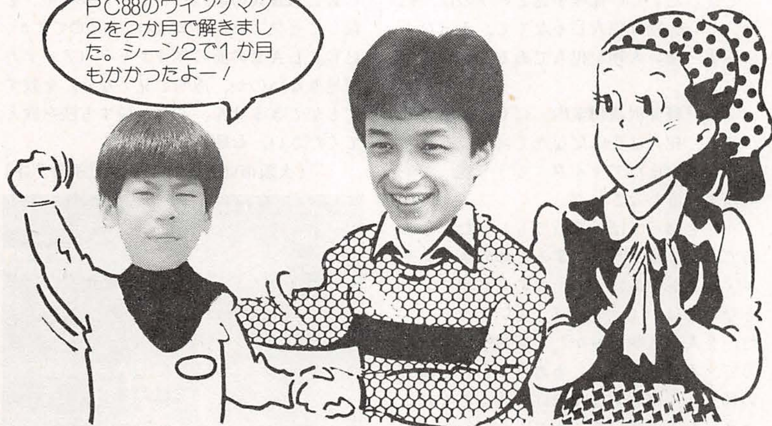
（2回目はオクターブ上を重ねる）

（オクターブ上を重ねる）

D.S.

(終りまでD.S.をくりかえす)

山下章のレスキュー!!……アドベンチャー・ゲーム



このコーナーは，アドベンチャー・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下　章先生がこたえてくれます。

本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

なお，タイトルでは，アドベンチャーゲームを解き終わった人の「攻略おめでとう！」写真を掲載しています。本コーナーに登場したい人は，できるだけアップで顔が写っている写真と，解いたゲーム名，かかった時間数（日数），感想を記入してお送りください。今月のヒーローは，尼崎市の中森　賢士君です。

Q&Aコーナー

AVG編

Q　山下先生，こんにちは。ボクは今，スクウェアの『アルファ』をPLAYしています。そこで質問ですが，8月号のチャレ・アベで「革命派のアジト」の場面で二つのアイテムを発見できる，と書いてありましたよね。しかし，ボクはそのアイテムを発見することができません。「アジト　ミル」「ハイキョ　チカヅク」とやったりしても，具体的な名詞がでてきません。どうか良きヒントをお願いします。

P.S.　先生の第3弾の本が早くでないかなあ～。今度はAVG中心でお願いします。

〔愛知県豊橋市・伊藤重樹？才〕



◀革命派のアジトで二つのアイテムを発見できるそうだけど……

A　発売以来，人気爆発の『アルファ』。ファミコン版が発売されるとの噂（うわさ）もあり，今後の動向が注目されるソフトだけど，このゲームには何か所かポイントとなる場面が用意されているんだ。そのうちのひとつが，伊藤クンの悩んでいる場面。ここでは，とりあえず倒れている男の話を聞いてみよう。そして，それから×××$_{\times}$を「サガス」してみればいい。ホラ，レーザーガンが見つかっただろ？　でも，それだけで満足してちゃいけない（「二つのアイテム」というよりも，むしろ「2種類のアイテム」といったほうが正確かな）。AVGをいくつかやったことのある人なら，この程度のトリックはすぐに見ぬけるよネ。

ただし，発見したからといって，それらをすぐに「トル」しちゃダメだゾ。なにしろ，ポリス・センターに捕えられると，持ち物をすべて奪われてしまうのだから。

Q　"難関のラグランジュ"

作詞：ERI　作曲：後藤次利

歌：河合その子

ラグランジュL2がどうしても解けないの
ライフボートをなんとか脱出したの
風のうわさにせかされ汚染されてる場所へ
何も荷物を持たないでHSST乗ったけど
ひとコマンドもわからない私はまよいながらどこへ行けば
どこへ行けばいい
先生のアドバイス私はそれで助かるあと5分間しかない
私はどうすればいい
先生のアドバイス私はそれで助かる口びるをかみしめて
汚染されてる町を今さまよう
ーー間奏ーー
先生のアドバイス私はそれで助かるくるってるロボットに
殺されたくないのよ　先生のアドバイス私はそれで助かる
苦労したこの場所をなんとか
クリアーできるあと5分間あと5分間



〔群馬県太田市・キーワードは45番!!14才〕

A　ウ～ン，「再会のラビリンス」と「難関のラグランジュ」をかけたのはうまいけど，いかんせん質問の内容がよくわからない。HSSTを降りたあとにどうすればいいのかわからない，という解釈であっているのかな？　あっていると信じてその質問にお答えすると，そのエリアでは，ロボットの背後にあるドアから脱出しちゃえばいいのサ。

では，どうやってロボットをどかしたらいいんだろう？　じつは，そのロボットは給水センターの給水システムの管理をするために作られたものなんだ。だから，給水システムにトラブルを起こして，ロボットをそっちへおびきだしちゃえばいい。具体的にいうと，壊れたロボットの体の一部を使って，給水を止めてしまえばOK。そういえば，『テラ4001』にも，これと同じ「おびきだし」と呼ばれるトリックがでてきたよネ。

Q　やあ，ひさしぶりだな，リチャード・ベンソン。オレだよ，モズ・シバットだ。先日は，オーナーをとおしてエレベータの動かしかたを教えてもらったっけ。助かったよ。ところで，オレはついに「帝王の涙」を見つけた……のはいいのだが，起動させるタイルが1枚だけ見つからんのだ。このままグリンプのヤツなどに渡すのはおしい。酒場とタフストロック星で2枚までは見つけたのだが……。まだドライバーを使ってないのも気になる。

リチャード・ベンソン，キミはたしか情報部にいたことがあったと記憶している。そこで士官候補生時代の親友であるキミに，3枚目のタイルのありかを探ってほしい。オレは今，研究所にいる。たのむ，ベンソン！

〔千葉市長作町・モズ・シバット？才〕



フッ，あいかわらずあわて者だなあ，おまえは。

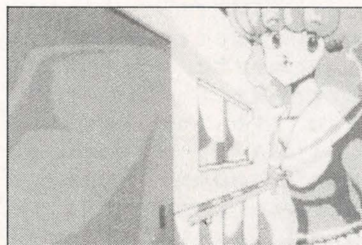
想い起こせば，士官候補生時代にも，となりの女子寮にいた恵利の部屋番号をおぼえまちがえて，夜中に邦子の部屋に忍び込んじまったことがあったっけ。

まあそれはいいとして，シバットよ，おまえはもう一度最初から冒険をし直さなければならないゾ。というのも，もう１枚のタイルが入っている××は，アブナブの死体のどこかに隠されているからだ。それを開けるためにドライバーを使うのはおまえの考えどおりだから，もう一度やり直しさえすれば，きっと冒険を終わらせることができるだろう。オッと，そうそう，今度いつもの場所で士官候補生学校のクラス会があるらしいぜ。恵利や桃子，美奈代もくるらしいから，おまえも絶対に出席しろよ！



ハロー，山下先生！　ボクは愛機のＰＣ－8801ＦＲで『ウイングマン２』に燃えている熱血少年ですが，じつは，シーン１と２で体育館のとびらを開けることができません。どっちのシーンで開けたらいいのかはわかりませんが，開けかたを教えてチョンマゲ！

〔埼玉県浦和市・相原真一15才〕

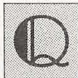


▲体育館のとびらはどうやって開けるの？



べつにそのとびらを開けなくてもゲームを終わらせることはできるんだけど，せっかく質問がきたんだからお答えしよう。

体育館のとびらは，シーン２で開けるのが一応正解。とびらを開けたあとにある×××をのぞき込んでみると，大変なことに気づくはずだ。ただし，とびらを開けるためのカギは，シーン１でないと手に入らない。カギなどを管理している人といったら……。その人が学校から帰ってしまわないうちに，カギをもらっておかないとね！



山下先生，ボクのたのみを聞いてください。早くしないと，ボクの好きななぎさちゃんが……！　場所は『軽井沢誘拐案内』の第４章です。山下先生のヒントでは，あちこち調べ，両親を殺したのは花山であると見やぶると書いてあるのですが，どうすればいいのかわかりません。どうかなぎさちゃんを助けるため，愛の手を～～（ボクは第３章が好きだ）。

Ｐ．Ｓ．　よーことマスターがいっしょに歩いていたこと，花山の家のアジサイに青いのがあるということ，などがわかっています！　シャベル，本，マンガ，ライターは取りました。

〔千葉県松戸市・正根寺　健15才〕



コラコラ，だれが両親を殺したのは花山だなんて言ったんだ！　それはキミの大きな感ちがいだゾ。だいたい推理小説というのは，犯人らしい人物は犯人じゃなくて，まったくの無実っぽい人物が犯人であることが多いんだ。

この『軽井沢誘拐案内』にもそれはあてはまり，犯人は花山だなんて言ってるようじゃ，まだまだアマイ!!　もう一度，一から修業し直しなさい!!

――と怒ってばかりいてもしかたがないので，第４章をクリアするためのスペシャル・ヒントをあげよう。この章でポイントとなるのは，「しめあげる」というコマンドだ。２人の人物がおかしな証言をしているので，その２人を「しめあげる」と，教会の神父さんが大切なお告げを教えてくれるようになるのだ。そこまでくれば，この章はもう解けたも同然。正根寺クン，ファイト!!



〔栃木県宇都宮市・冒険のおすすめ14才〕



ウ～ン，あいかわらずこのハガキと同じ質問があとをたたないなあ。そんなにこの謎はむずかしいかな？　エーイ，『オホーツクに消ゆ！』に悩んでるみなさん，これがファイナル・ヒントだぜ！

「むらきすけ」というのは，「××むらきすけ」という人物の名前の下の部分なんだ。「××」の部分は，白木が殺されたときに，秘書の坂口がヒントを口走ってくれる。そうしたら，「××むらきすけ」をある場所で「さがす」すればいいんだ。もちろん，そのフルネームをキーボードから打ちこんでやらないとダメ。

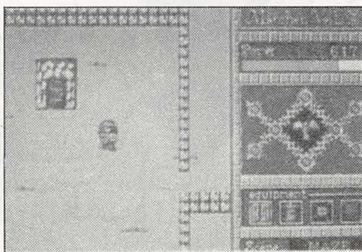
そうそう，近いうちにこの『オホーツクに消ゆ！』のファミコン版が発売されるそうなので，みなさん，お楽しみに。

RPG編



はじめまして，山下先生。ボクはＰＣ－9801で『メルヘン・ヴェールII』をやっています。ＣＥＬＬＡＲの面以外では，デカキャラを殺してセフィラを手に入れているのですが，ＣＥＬＬＡＲの面のデカキャラ（アイテムが足りないのか，透明で見えない）を殺すことができません。どうか殺す方法を教えてください，お願いします。

〔大阪市此花区・高井麻已子命？才〕

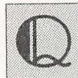


▲ＣＥＬＬＡＲの面のデカキャラを倒す方法を教えてください



そう，その透明の敵が，『メルヘン・ヴェールII』の中で最強（おそらく最後の魔法使いよりも強い）の敵だ。コイツと戦うには，どんなに強力な武装をしていても，魔法を使わずして勝つことは不可能。「分身の魔法」か「防御の魔法」を使って戦うしかないだろう。エッ，キミはもう魔法を全部使いきってしまったの？　それじゃ，もう一度最初からキャラクターを作り直すしかないだろうね。なにしろ，最後の魔法使いの城の中には……（ウ～ン，感動！）。魔法をできるかぎり使わずに進んでいくことがこのゲームの必勝法ダヨ。

さて，ここでひさびさの㋢だ。先月号のチャレ・ローの文章には，いくつかまちがいがあった。エヴェルシオの解説のところや，「最後の九つ目の世界」という表現がそれなんだけど，近いうちに（？）発売されるボクの第３弾の本「チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧ②」でこのゲームを完全フォローするつもりだから，許してね。



Mr. 山下，Help！　ボクはＸ１で『ハイドライドII』をプレイしているのですが，困ったことが起こりました。地下４階にあるブラック・クリスタルを取ったあと，地上の店に売っておいたミスティック・ドラッグを買いもどしにいこうと思い，一度地上へでました。そして，ブラック・クリスタルをDropして再び地下帝国へもどったのですが，もはやブラック・クリスタルはどこにもありません。いったいどこで手に入れたらいいのでしょう？

〔東京都江戸川区・後藤弘樹の友達15才〕

A　これと同じことで悩んでしまう人が多いかもしれないけど，じつをいうとブラック・クリスタルは，ゲームを解き終えるうえではまったく必要のないアイテムなんだ。たしかにカラー・クリスタルのひとつではあるけど，地下５階へ行ってもブラック・クリスタルを××する場所なんてどこにもない。まあ，それのゆいいつの効用といったら，ＦＯＲＴＨをＭＡＧＩＣに変換できることぐらいかな。だから，悩まずにどんどん先へ進んでいけばいいのダヨ。

Q　山下すぇんすぇ～，ボクはＭＺ－1500の『ナイザー』をやってます。いつもＷＯＲＬＤ５までは，ノーミスでアイテムも全部持っていけるようになりました。で，でも，Ｐ（パスワード）が二つしかないっ!! なぜなんですか？？　ボクは何も悪いことはしていないのに……。ゴホッ，ゴホッ，……ま，また発作が！　これが解けないとボクは死ぬよ，絶対に！　ボクを生かすも殺すも先生しだいだ!!　どうかお願いします!!　なんたって，先生はＲＰＧの神様だから。ど，どうか，三つ目のＰのだしかたのヒントを～！

〔新潟市・吉原健一17才〕

A　そう簡単に死なれちゃ困るっ！　てなわけで，吉原クンの質問にお答えすると，ＷＯＲＬＤ５の三つ目のパスワードは，今までの物とちがって，ある敵が隠し持っているんだ。そいつを倒せば，Ｐマークが突如出現するって寸法だ。問題はどの敵が持っているかということなんだけど，ＷＯＲＬＤ５に１匹しかいない敵といったら……。

ちなみに，この『ナイザー』は今後続々と移植版が発売されるそうだから，各機種ユーザーのみなさん，楽しみに待っててネ（ＰＣ88版はボクの友人の松永クンがまたまた作ってマ～ス）。

Q　ボクはファミリーコンピュータの名作となるでしょう『ドラゴンクエスト』をやっています。ＬＥＶＥＬ19で"ロトのしるし""雨雲の杖"は見つけたのですが，ラダトーム城にあるという"太陽の石"がど～～～しても見つかりません。城のいたるところの床を「しらべる」したり，ガライの墓で使った方法をやったりしましたが，ダメでした。どうか山下先生，よろしくお願いします。

〔神奈川県小田原市・武蔵野　敦？才〕

▲ウ～ン，ラダトームの城は広い!!

A　このトリックはパソコン版ＲＰＧ『夢幻の心臓Ⅱ』に使われていたものとまったく同じなんだけど，ようするに，城の外壁の外側に地下室への入口があるのだ。外壁から外へでたら，城から追いだされてしまうんじゃないかと思う人がいるかもしれないが，ところがどっこい，１か所だけ外壁の外側を歩き回れるところがあるんだ。リムルダールの町で"魔法の鍵"を売っている店へ行くときにも，これと同じ方法を使えばいいんだよね。

今月のおハガキNo.1

Q　山下さん　のレスキュー!!……　アドベンチャー・ゲーム

ケン：「シンの秘孔」はどこなのだ？」
シン：「おとなしく　あのよに行け！」
山下：「ケン，シンの秘孔は，○と△と□だ」
ケン：「アタタタッ」
シン：「アウッ，アベシ～～，だがな　オレはきさまの拳では死なん!!　さらばだ，ケンシロウ」
〈ＥＮＤ〉

ヒント下さい
○＝＿＿＿＿＿＿＿＿.
△＝＿＿＿＿＿＿＿＿.
□＝＿＿＿＿＿＿＿＿.

by. 88SRのディグダグをやろう

〔大阪府箕面市・88ＳＲのディグダグをやろう？才〕

A　やっぱり『北斗の拳』で一番むずかしいのは，秘孔モードでどこの位置を突くかということだろう。先月のアイパッチにつづいて，今月はラストのシンの秘孔の位置のヒントをあげちゃおう。といっても，シンの秘孔の３か所のうちの２か所は，古文書を見ればだいたい想像することができる。そう，赤い血のようなものがついている場所だ。そして，残りのもう１か所は，いいえ10（英語に訳してみるべし）だ！

読者の広場

秘　88ＳＲ用『シーナ』でおもしろいことを発見しました。ＥＳＣを押してから Q を押すと，自爆します。また，ＥＳＣを押したあとにテンキーの２５８で，画面の色が自由に変えられます。

〔神奈川県横浜市・大橋一郎？才〕

秘　88版の『ウイングマン２』の隠しコマンド大発見！

やりかた：ゲームをロードするとき，ずっとＦ１を押したままでいる。すると，いきなり戦闘モードに入れる。さらに，その戦闘モードでは，シードマンをコントロールすることもできるのだ!!　ＣＴＲＬ＋(Q，W，E，A，D，Z，X，C)のキーで８方向に，１～９で弾を撃つ。しかし，このシードマンは不死身なのであしからず！

〔北海道帯広市・安永　浩16才〕

秘　やりました！　あの88用『ブラスティー』ですごいものを見つけました!!　先月号に書いてあったＲＯＬＬ・ＵＰ＋ＲＯＬＬ・ＤＯＷＮ＋ＣＴＲＬ＋ＳＨＩＦＴをステーション内で押すと，なんとステーション内で敵キャラと戦えるんですよ！　これを利用して，どんどん経験値を増やしてみるのもいいんじゃないでしょうか？

〔茨城県岩井市・青柳暢一14才〕

山下：これさえ知っていれば，だいぶ時間のロスをなくすことができるね。

秘　やったー!!　あの『ロストパワー』をなんと22時間で解いてしまったぜ！　そして，なんと㊙ワザも見つけてしまったのだ。

やりかた：超能力が使えるようになったら，まず敵を殺す。そして好きなところを食べたあとに，スペース・キーを押して，「超能力　つかう」にして，20～40％を選ぶと，なんと勝手に敵がでてきて，勝手に死んでくれるのだ!!　これで無限に石（255が限界）と体力と力と精神力が増えるってわけさ。ただし，超能力がきかない敵はダメ。

〔愛知県名古屋市・山本昌之17才〕

秘　ＰＣ88ＦＲの『アルファ』で隠れキャラとおもしろいものを発見しましたので発表します。

①天望ルームで「マド　タタク」と彗星（すいせい）が！
②「サケブ」と「タナカノバカー」という
③髪やおしりにさわると，「アンマリイジッチャイヤ」という
④各ステーションでポスターを見ると，こう書いてある

● **ユライ**：ついに完成！熱血青春ドラマ「ブラスティー」
● **アレス**：世紀末ロマン「ジェネシス」
● **サロウ**：不朽の名作「デス・トラップ」
● **ガルダ**：愛と哀（かな）しみの「ウィル」
● **ガゼム**：哀愁の「アムトラック」

〔東京都立川市・小田川信哉？才〕

山下：『アルファ』には，先月号で紹介した以外にも，まだまだ隠れキャラがあるヨ！

秘　みなさんは『ハイドライドⅡ』の地下帝国などで，はさみうちにされたことはありませんか？

ＬＩＦＥやＭＡＧＩＣの残り少ないときなどは，非常に困ります。しかし，そのような状態からぬけだせる㊙テクがあったのです。

やりかたは，一度ＤＡＴＡをＳＡＶＥします。そして今度はＬＯＡＤします。ホラ，もうモンスターはいなくなっているはずです。〔秋田県南秋田郡・**小玉匡樹13才**〕


山下先生，こんにちは。このハガキはなんと32枚目です。つまり，ボクは過去31回もボツをくらっているのです。今回レポートするのは，ＰＣ88用『Ｚガンダム』の面セレクト方法です。その方法は，［Ｆ３］＋［ＣＴＲＬ］＋［Ｖ］＋リターンです。しかし，せっかく５面へ行っても，この面をクリアしなければ，エンディングの画面は見れません。


①Ｘ１版の『アルバトロス』でゲーム中（ただしグリーンに乗っていないとき）に［ＴＡＢ］を押すと，どの方向が坂になっているかがわかる。

②Ｘ１版の『カレイド・スコープ～７万光年の胞子たち』で行きどまりになったとき，ＮＭＩのリセットを押すと，ユーティリティへワープする。

〔北海道札幌市・**巻山軍団？才**〕


Ｘ１turbo用の『パックマン』で迷路を消してしまうテク！

タイトル画面でも，ゲーム中でもいいから，ＮＭＩのリセットを押し，その直後に［Ｆ５］を押してゲームをはじめると，迷路が消えてしまう（でも見えなくなるだけ。本当はちゃんとある）。

〔東京都杉並区・**ＲＩＯ？才**〕


山下先生，こんにちは。ボクはＸ１用の『ワールドゴルフ』でおもしろいことを発見しました。７ホールと27ホールで，ヨットあるいはボートに向けて打ち，うまくあたると「ＯＮ　ＣＡＲＴ」と表示されて，そのヨットあるいはボートの上から打つことができます。それから，セーブ機能（フロッピー版のみ）をうまく利用すると，すごくよいスコアをだすことができます。ボクはこのテクニックを使って，－24をだしました。

〔群馬県北群馬郡・**倉林明男16才**〕


ＭＳＸ版『ペイロード』で，自分の持ち金が90万円になり，燃料も満タン，疲れもふっとぶというスゴ技（何回でも使える）!!

①ゲームスタート時の仕事を選ぶ場面で，カーソルをＮＯにしてスペース・キーを押す

②ギアーを〝Ｄ〟にする

③［８］［９］［０］［＠］を同時に押す

〔東京都大田区・**鈴木秀一13才**〕


ＭＳＸ版『ペガサス』で，ゲーム・オーバーになりそうになったり，穴にはまったりしたときに，［ＣＴＲＬ］＋［Ｑ］を押せば，そのエリアからはじめられるぞ！

〔愛知県名古屋市・**ラーフ忠男？才**〕


ボクはＭＺ－2500版『ゼビウス』で７万点ボーナスを発見しました!!　３エリアの最初のゾルバグを破壊したあとにブラスターを７発撃ちこむと，下にメッセージがでて７万点が入るのです。

〔石川県能美郡・**Super MZ Please 11才**〕



〔岡山県津山市・
くらさん＆じさまとすみいくん？才〕


ＭＺ－1500の『ナイザー』の㊙！〝ＳＥＣＲＥＴ.〟というファイルをロードして，シークレット・ナンバーに〝1986〟と入力すると，ＹＭＣ－ＳＯＦＴの住所が見れるのです。キミもためしてみよう！

〔愛知県名古屋市・**バビック？才**〕


ＭＺ－1500用『バトルシティー』レポート!!

①このゲームには，スペシャルフラッグやパックマン，プーカ，トロピカル・ドリンク，モナリザ，ギャラクシアンetc.の隠れキャラ（500pts）がでます。

②自機は９機まで増えるが，それ以上は増えません。

③［Ｐ］を押すと，ＰＡＵＳＥがかかります。

④自機がスーパータンクになってからスターを10個取ると，グロブダーに変身します。ただし，２人用のときは，アカベイに変身して弾が撃てなくなってしまうので注意!!

〔神奈川県横浜市・**谷原信隆16才**〕


ＭＺ－1500版の『ばってんタヌキの大冒険』の㊙ワザです。水たまりに落ちそうになったら，［ＢＲＥＡＫ］キーを押してください。ホラ，地上にでてきたでしょ。

〔愛媛県小松山市・**須賀賢二？才**〕

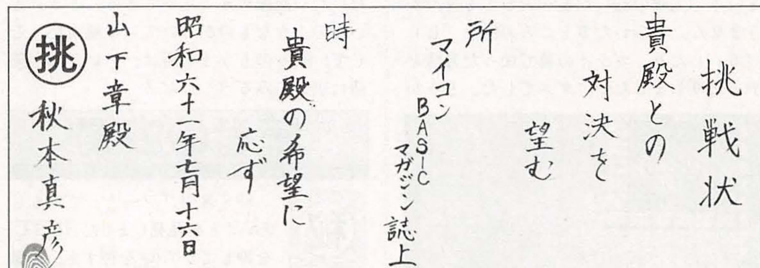

山下先生，５月号で『ハイドライドⅡ』はＰＣ60シリーズへの移植中止と書いてありましたが，なんでもＭＳＸ版が年末にはでるそうです。なぜＭＳＸでできて，ＰＣ60シリーズではできないのでしょうか？　そこのところをもう一度Ｔ＆Ｅ　ＳＯＦＴに聞いてみてください。ちなみにボクは，ＰＣ66ＳＲユーザーです。〔東京都足立区・**嶋村　真12才**〕

山下：ＰＣ60シリーズへ移植不可能な理由のひとつに，容量の問題があるそうだ。60シリーズではＲＯＭを使っても32Ｋ，ディスクを使っても64Ｋ（66ＳＲ）が一度にメモリ内に取りこめる精一杯の容量だ。ところが，ＭＳＸでは，最近開発された１メガのＲＯＭを使用することができるから，『ハイドライドⅡ』ほどのぼう大なプログラムでも許容することができるそうなのだ。まあ，しかたがないんじゃないかな……。


７月号の小杉君の質問にお答えします。なぜ『ザナドゥ』の主人公が左ききかというと，前作『ドラゴン・スレイヤー』の主人公が左ききだからです。しかし，広告の主人公は両作品とも右ききです。つまり，ゲーム中の主人公は，プレイヤーの分身であるから左ききなのです。

〔東京都杉並区・**鈴木知明13才**〕

山下：ウ～ン，どうも最後のところが納得できないなあ。だれか，もっといい解答はない？



〔東京都江戸川区・**秋本真彦？才**〕

山下：これ以外にも何十通という挑戦状がボクのところへ届いた。これはもう引きさがるわけにはいかない。つぎの号では再び新たなミーハークイズを敢行（かんこう）するゾ！挑戦したいと思う人は，これから１か月の間に自分のミーハー度を鍛（きた）えておいてくれたまえ。フッフッフッ……。

★8月の山下 章先生サイン会は17日、横浜のパソコンショップ「Famm」です！

㊙　ボクの学校（×××中学）では，なんと菊池桃子ちゃんのお母さんが調理師として働いています。つまり，桃子ちゃんのお母さんの手料理（？）が食べられるのです。いいだろ～，うらやましいだろ～。

〔東京都品川区・**藤井謙一14才**〕

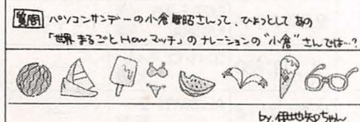
山下：ヘン！　うらやましくなんかないやい！　ボクなんか桃子ちゃん本人の手料理が食べられるんだからなあ――って将来言えるようになってやるぜ！

山下先生 こんにちは。今月も待ちに待った 8日が来て、私は ブ厚い ベーマガ を手にすることが できました。本当にありがとうございました。ライフ カウンターは クリアできました。今はタイムロックの所に います。先はまだ まだ 長そうですね。

ところで 今日から 始まった パソコンサンデー通信。うちには ビデオはありませんが、あらかじめ 内容が わかるというのは それだけでも嬉しいものです。7月13日 放送の「パソコンレディース特集」なんて、是非見てみたいと思うじゃありませんか。別に毎週 見ているんだから わざわざ そんなふうに 思うこともないようですが、実は これが あるんです。7月12・13 の 土日は 我校の 文化祭 なんです。ですから 13日は 日曜日でも 学校へ 行かなくてはなりません。

… ということは パソコンサンデーが 見られない！ しかし、そんな ことぐらいで あきらめるような 私では ありません。なんとかして 見るつもりです。遅刻していけば いいんですよね。パソコンサンデーが 終わって 10:00。家から学校まで 徒歩と 電車で 約 50分。11:00前には 学校 に 着けるじゃないですか。ははは … ^^。でも うちの クラス 喫茶店 だから、当日 その 時間帯に 当番 に 当たっちゃったりしたら、言い訳を考えるのが 大変そう … 。どーしよう … ^^、

質問 パソコンサンデーの 小倉智昭さんって、ひょっとして あの「世界まるごと How マッチ」の ナレーションの "小倉" さんでは…？



〔神奈川県伊勢原市・**伊地知直美18才**〕

㊙　おニャン子最新情報！

8/14　国生さゆり「ノーブルレッドの瞬間」
8/23　ニャンギラス，ＬＰ発売
8/26　吉沢秋絵のＢ面に「新会員番号の唄」
9/5　うしろゆびさされ組「渚のかぎっ子」
　　新田恵利，セカンド・アルバム
9/30　河合その子，サード・アルバム
11月　渡辺満里奈，ソロ・デビュー
年内　渡辺美奈代，ファースト・アルバム

〔愛知県豊川市・**美奈代大好き15才**〕

Ｑ　山下先生，こんにちは。ボクは先月号のレス・アベで恵利ちゃんがおニャン子を卒業すると聞いて，びっくりして声もでませんでした。本当に卒業してしまうのですか？　卒業したらどうなってしまうのですか？　先生，教えてください。あのかわいい顔や声に会えないなんて……。これを書いているうちに涙がでてしまいました。恵利ちゃん，やめないで!!

〔**静岡県熱海市・恵利ちゃんやめないで14才**〕

山下：キミの気持ちはよくわかる。でもだいじょうぶ，新田ちゃんはちゃんとソロ歌手として活動していくんだそうだ。とりあえずは「不思議な手品のように」を応援しようぜ。

告　来たる８月17日（日），横浜市保土谷区のパソコン・ショップ「Famm」で，ボクのサイン会が行なわれます。

Fammは飛鳥電子の横浜店としてオープンしたもので，このオープン記念としてサイン会を行なうことになったのです。

時間は午前11時と午後２時の２回です。お店の都合で，ＡＶＧの講演会はできませんが，近くの人はぜひ遊びに来てください。

Fammの場所は，**神奈川県横浜市保土谷区天王町１―32―10**。国電横浜駅で相鉄線に乗りかえ天王町駅下車，歩いて５分です。

☎045-341-2000

今月の㊙情報大賞

㊙　セガ・マークⅢ用『ファンタジーゾーン』の㊙!!　ＳＨＯＰに売っている物を全部集めると，なんとＳＨＯＴのエネルギーが減らなくなるのだ!!　つまり，死ぬまでＬＡＳＥＲ　ＢＥＡＭ，ＷＩＤＥ　ＢＥＡＭ，７－ＷＡＹ　ＳＨＯＴが使える!!

〔愛知県海部郡・**ぱる＆やあさん？才**〕

山下：短いけれど，この内容はスゴイ！　これなら，１周クリアくらいは楽勝だネ。

この「レスキューＡＶＧ」のページに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は１人１ゲーム１シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストは必ず黒インクを使用，左上に空き部分（２×２cm）を作ってください。

なお，電話による問合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「山下　章のレスキュー・アドベンチャー・ゲーム」係まで。

パソコンサンデー通信

ベーマガ読者のみんな，ボクがレギュラー出演している番組「パソコンサンデー」（テレビ大阪，テレビ東京系日曜午前９：30～）をちゃんと毎週見てくれてるかな？

さて，今月も盛りだくさんの内容だ！

●８月10日放送「周辺機器大特集」

秋葉原を歩き回って，良い周辺機器や安い商品を売っている店を紹介。その他にも秋葉原通じゃないと知らないような１角もレポーターの目黒さんが探険する。

㊙：『大脱走』の隠れメッセージ紹介

●８月17日放送「ミニＢＢＳ訪問」

ＢＢＳとは，パソコン通信のホスト局のこと。中・高生が行なっている小さな通信ネットワークにスポットを当て，いくつかのＢＢＳを訪問する。

㊙：『ちゃっくんぽっぷ』のスーパー・ハートのだしかた

●８月24日放送「ＣＡＩソフト特集」

教育用ソフトを一挙に紹介。これさえあれば英語を簡単にマスターできるというＭＺ－2500用の「イングリッシュ・ジャンプ」などなど。

㊙：『トリトーン』の㊙テク

●８月31日放送「ゲームソフト・ベスト10」

各地区のデータを集計したパソコンサンデーのソフトベスト10を発表！　この週もボクがレポーターとして，どこかのソフトハウスを訪問する予定だ。

㊙：『バトルシティー』の㊙いろいろ

注）なお，これはすべて予定ですので，多少変更される場合もあります。

ところで，この番組では「サンデーネット」という名前のＢＢＳを作って，パソコン通信を行なっているんだ。会員じゃない人でも，ゲストとして書きこめるボードもあるから，通信機器を持っている人はぜひアクセスしてみてネ。**電話番号は03-588-1870**。

また，番組に対するご意見，ご希望を番組あてまでどんどん送ってネ。

あて先：大阪府大阪市東局区内テレビ大阪「パソコンサンデー」係まで。

『ハイテック』第２号発売!!

あの大人気の同人誌『ハイテック』の第２号が発売された。すでに 2,000人近くいる会員の人はもちろん，それ以外の人でもこの本を買うことができるっ!!

この本を読んでみたいと思う人は，以下の方法で申し込んでくれ。この本を読まずして，真のゲームファンとは言えないぜ!!

▶本の主な内容……イシター大特集（なんと全128部屋のドアのつながり一覧表を掲載），魔城伝説全面マップ＆ＭＵＳＩＣプログラム，バレーボール，ドラゴンクエスト完全解析，ペーパーＡＶＧ，その他スバラシイ記事満載!!

▶申し込み方法

①１冊につき 500円（送料込）の無記名の郵便小為替――郵便局で手に入る

②６×10cmくらいの白紙に，自分の住所・氏名を記入したもの１枚

①，②を封筒に入れて，

〒146 東京都大田区千鳥郵便局私書箱22号　ハイテック編集部②係

に送ってください。

なお，この同人誌はマイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部とは一切関係ないので，問い合わせ等は上記へお願いします。

CHALLENGE HIGH SCORE！

このランキングは全国各地のお店の協力によりまとめています。ゲームの掲載順は人気度です。

全国集計　おめでとう You are Champion！

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士（テクモ）	6,171,380	G.M.C.N.R …福岡	最終面クリア ※ランクアップ
ダンプ松本（セガ）	7,879,540	SOL（SP. B）…宮城	77面クリア
妖獣伝（アイレム）	999,990＋α	ECM-アッチョー …神奈川	最終面クリア
聖戦士アマテラス（日物）	10,000,000＋α	SP. A（FKS）…静岡	37周目２面
ダーウィン４０７８（データイースト）	10,000,000＋α	全国4店にて達成	——
ワンダーボーイ（セガ）	2,211,150	VMT-DAN …神奈川	１コイン ８－４
ミスター五右衛門（コナミ）	999,999＋α	EXCHANGER …東京 ECM-ZENJI …神奈川	19面で達成 20面以上
ＡＳＯ（SNK）	6,708,910	REOGANAIZE TO・副会長 …静岡	12面クリア
トイポップ（ナムコ）	164,310	RUN and LIBRINIAN …東京	2P 44面クリア
エンパイアシティ1931（タイトー）	1,688,730	GREAT-UDO …神奈川	１コイン

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カルテット２（セガ）	42,125,200	ぬらりひょんず …東京	126面 キャラ＝ジョー
グラディウス（コナミ）	10,000,000＋α	H.A.F.S …北海道 つきだて …北海道	20-7 25-1で中止
熱血硬派くにおくん（テクノスジャパン）	736,200	けんちゃん …千葉	２人設定 ６周目３面
黄金の城（タイトー）	10,000,000＋α	全国2店にて達成	——
アルカノイド（タイトー）	755,580	鷲頭 …北海道	１コイン 全面クリア
サンダーセプター（ナムコ）	428,950	FANCY-KETOSE …神奈川	最終面クリア MASTER
大怪獣の逆襲（タイトー）	1,000,000＋α	全国3店にて達成	——
闘いの挽歌（カプコン）	全2周クリア	DAZZLE-RUN …山梨 K.W(SP.A) …宮城	１コイン
アストロフラッシュ（セガ）	2,329,680	コンババコンちゃん …大阪	——
ハレー彗星（タイトー）	10,000,000＋α	ALIJAYN-2 …東京	——

このコーナーは，全国のビデオ・ゲーム・コーナーのご協力により作られています。掲載されている機種は，基本的にそれぞれのお店で人気の高いものです。

備考欄は，ゲーム難易度・エクステンド設定が標準のものと異なる場合，とくに高得点をマークしたときのクリア・ラウンド数，継続プレイのモードがある場合の使用の有無，そのほか，お店からの連絡事項のためのスペースとして設けられています。

「※」印がついているスコアは，備考欄には何も書かれてはいませんが，おそらく標準のものとは異なる設定でプレイしているのでは？と思われるものです。

なお，全国集計のハイスコアラーは，原則的に，難易度設定，クリア・ラウンド数の明確なスコアの中から選んでいます。また，機種によっては，一定のスコア以上はすべて同等の記録として，全国集計に掲載する場合もあります。ご了承ください。

平等で健全な競い合いをしていただけるよう，規約を設けさせていただいておりますが，ご意見などありましたら編集部までお寄せください。

函館キャロットハウス　北海道
北海道函館市美原町2-5-1　☎0138-46-4336

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1，330，200	MA	
聖戦士アマテラス	1，099，000	HN	
★ダーウィン４０７８	10，139，050	丸山伸也	
Mr．五右衛門	181，900	ROP	ステージ4
スクランブルフォーメーション	12，237，100	MA	
ワンダーボーイ	829，020	仲野隆行	6-1
闘いの挽歌	1，450，000	梶原一平	
ＡＳＯ	2，239，780	EMC-VAN	
アーガス	530，210	ROP	
ホッピングマッピー	65，319	仲野隆行	31面クリア

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5　☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	1，610，000	小林	5周4面
アルゴスの戦士	3，167，240	佐々木	27面クリア
スペースハリアー	32，934，040	嶋田善彦	18面クリア
ザ・リターン・オブ・イシター	HP49，970面中53面	佐藤昌信	
ファンタジーゾーン	7，953，000	たあちゃん	17面
ガントレット	875，427	中山直樹，伊藤正洋	43面
ダンプ松本	1，274，300	中山直樹	
トイポップ	67，760	ひらおか	BOX27 1人プレイ
ＡＳＯ	2，120，740	IPON川田&CAN	12面クリア
ワンダーボーイ	901，660	大穴	ハード

澄川キャロットハウス　北海道
北海道札幌市南区澄川5条3丁目　☎011-813-6445

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★グラディウス	10,000,000	つきだて	25周目1面でやめた
ガントレット	1，235，201	東岡利尚	2P 1C ウォリアー
ダーウィン４０７８	5，000，000	HYPER"T"	109面
スーパーチャイニーズ	4，773，500	サイトーモキチ	7-1
ファンタジーゾーン	9，339，240	西・光良	19面
トイポップ	129，270	つきだて先生	2PLAY 44面クリア
スカイキッド	1，342，940	東豊高のすみた	21面 23機
ＡＳＯ	3，300，000	ACU-WUG	クリア
ガンスモーク	2，701，750	つきだて	10面クリア
ロードランナーⅡ	9，999，990	ふかい	260面

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F　☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロボレス２００１	9，999，999	HYPERのりよし	カウンターストップ
ダーウィン４０７８	3，714，000	HYPERたけの	5周2面
ワンダーボーイ	598，480	角尚道	5周目4面
★グラディウス	10，000，000＋α	H，A，F，S	20周7面
ＡＳＯ	3，002，750	ACU-WUG	最終面クリア
忍者じゃじゃ丸くん	585，670	HYPERつきだて	
バベルの塔	215，600	C．A．T HYPER"T"	1コイン 全面クリア
トイポップ	76，860	HYPERのりよし	29面 1P
聖戦士アマテラス	250，000	HYPERのりよし	
スーパーチャイニーズ	1，368，300	BRO．HAL	

ゲームセンタープラザ１１４　北海道
北海道札幌市北区北11条西4丁目 第三東文堂ビル1F　☎011-737-3363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アルカノイド	755，580	鷲頭	1コイン ALL
ファンタジーゾーン	276，170	K．Y	8面
バルバルークの伝説	425，600	ACE	14面
エンパイアシティー１９３１	146，590	PL、NO-001	1週と8面
ＳＲＤミッション	195，490	私はプラザのお兄さん	4面
ＴＨＥ２６ＴＨＺ	10，000，000＋α	FOX	エリア41 セクション1
大怪獣の逆襲	463，400	Mr．大西	3週目
熱血硬派くにおくん	325，600	鷲頭	3周目の4面
クランブルフォーメーション	35，498，600＋α	Mr．大西	8時間で中断
怒	1，325，700	SDT?	最終面クリア 1コイン

川沿キャロットハウス　北海道
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17　☎011-572-2383

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルフォーメーション	1，004，100	西・光良	
スーパーチャイニーズ	2，454，400	西・光良	6-4面
ロボレス２００１	1，137，150	OUC	
ＡＳＯ	2，354，550	JOE	
グラディウス	1，427，350	JOE	
トイポップ	56，200	よっちゃん&いしかわくん	2P 24面
トイポップ	39，500	よっちゃん	1P 13面
スカイキッドデラックス	447，750	ギル	
メジャーリーグ	1，158，600	HYPER-内村	1COIN 29対0
スペランカー	1，000，000		

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	332, 360	弥生 繁晴	4面
大怪獣の逆襲	204, 514	畑野 千春	ノーマル
ファンタジーゾーン	14, 335, 300	つきだて	26面
サイドポケット	49, 800	せりちゃん	1コイン 4面
聖戦士アマテラス	640, 000	たちばな たくや	1コイン 12面
バベルの塔	186, 600	POO	1コイン 1〜41面
ハングオン	52, 676, 090	たなか ひろふみ 4'48"46	ライドオン タイプ
スカイキッドデラックス	1, 419, 320	ひがしとよこう の すみた	21面 ノーマル
スーパーキッドデラックス	9, 967, 600	藤田	ノーマル
トイポップ	86, 720	ツキダテ	ノーマル

西野ナムコランド　北海道
北海道札幌市西区西野1条3丁目 西宏ビル1F ☎011-665-5221

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1, 339, 900	大谷尚昭	最終面クリア
スカイキッドデラックス	1, 258, 390	東豊橋のすみた	21クリア 24コ
ダーウィン4078	3, 189, 730	本田タクト	57面
ガントレット	196, 416	メトロ君	10面 1人プレイ
ファイナライザー	1, 008, 900	西・光良	
ASO	3, 074, 230	ACU-WUG	最終面クリア
RF2	219, 010	公務員	ゴールイン
テラクレスタ	2, 454, 100	吉住幸司	
魔界村	847, 600	小枝史郎	
強行突破	306, 200	K, T (西野)	

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーチャイニーズ	6, 452, 100	FUXUN	8-3 1P
ファンタジーゾーン	11, 980, 000	CCB	
ダーウィン4078	1, 026, 520	Lee	
アルファックスZ	1, 605, 500	Lee	
怒	1, 358, 000	IKARI	
スカイキッドデラックス	637, 630	ビー玉お京の子守唄	
トイポップ	46, 500	こまわり君	
スクランブルフォーメーション	21, 888, 900	AVGハタ坊	
ガンスモーク	2, 485, 050	おっ桜の大門	
アーガス	2, 457, 400	RPM	

ゲームプラザNTK恵庭店　北海道
北海道恵庭市末広町153 ☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにお君	112, 150	恵庭中は、えらい! 昭ちゃんで-す.	ノーマル 4面
アルゴスの戦士	2, 521, 040	北広島高校 1年 ★ARI★	19面
フラワー	606, 760	かじもと たかゆき NTK★専務	永久パターン 使用せず
妖獣伝	164, 200	柏陽中の矢尾 くたばれ!く	ノーマル
黄金の城	1, 274, 500	恵庭中2年のつもり やまもと かずし	
ザ・リターン・オブ・イシター	30面 COLOSSEUM	木内達夫	1コイン
ファンタジーゾーン	8, 315, 700	千歳市 坂元 修 NTK会員 722	ハードランク
スクランブルフォーメーション	10,868,200	恵庭市 恵み野 宮本 陽一	最強ランク
ダーウィン4078	454, 900	THE"マスク" 恵庭北高2年	ノーマル
ロボレス2001	1, 832, 850	恵庭北高1年 佐藤 たかし チビ	

ゲームプラザ月光仮面　北海道
北海道小樽市花園1-9-2 ☎0134-23-9973

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	2, 290, 740	TAKA ®	ノーマル 全面クリアー
怒	1, 337, 400	HYPER-紅尾	ノーマル 全面クリアー
熱血硬派くにおくん	97, 600	ナカテイ	ノーマル
妖獣伝	589, 700	HYPER-紅尾	ノーマル 全面クリア
ダーウィン4078	1, 762, 580	HYPER"T"	ノーマル 46面
ファンタジーゾーン	10, 846, 000	HYPER"T"	ノーマル 18面
闘いの挽歌	186, 600	HYPER-のりよし	ノーマル
アルファックスZ	8, 647, 400	HYPER"T"	3-1面 ノーマル
ワールドカップ	Would-CHAMP	熊谷裕司	1P-2分 4:0
サイドポケット	35, 900	HYPER"T"	3面 ノーマル

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市大字六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーチャイニーズ	5, 686, 300	赤坂 守	
黄金の城	1, 069, 100	髙橋 一誓!	3周
ファンタジーゾーン	16,849,500	赤坂 守	30面
アルファックスZ	4,808,800	赤坂 守	40面 (1周+A〜N)
聖戦士アマテラス	283, 600	赤坂 守	9面
Mr. 五右衛門	163, 050	赤坂 守	3面
ワンダーボーイ	436, 000	MR. もさく	
スクランブルフォーメーション	6,819,800	TOM	4周
ダンプ松本	380, 720	PAL	
妖獣伝	257, 300	赤坂 守	

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎0222-23-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・リターン・オブ・イシター		たかお&Q. P	1コイン 最終面クリア
スーパーチャイニーズ	7, 745, 200	佐吉 (SP. B)	1コイン
サンダーセプター	358, 340	K. W (SP. , A)	4面
スーパースプリント	126, 940	N. K	チューンアップ レベル5
★闘いの挽歌	1, 494, 600	K. W (SP. , A)	1コイン 2周目クリア
アルファックスZ	9, 999, 900+α	K. W (SP. A) S. A A. N	エリア56 セクション2
聖戦士アマテラス	1, 430, 700	SEIRAN	1コイン エリア10
★黄金の城	10, 000, 000+α	K. W (SP. A) S. A	36周 38周
ファンタジーゾーン	17, 923, 400	BEE (SP. B)	34面
★ダンプ松本	7, 879, 540	SOL (SP. B)	77面クリア 暴走

アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県泉市松森字後田45-1 ☎02237-3-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バベルの塔	71, 800	ZYXYZ	30面クリア 見たか!
ファンタジーゾーン	1, 392, 360	児玉正弘	1COIN)17面
黄金の城	3, 081, 500	M. Y&C. C	9周目
妖獣伝	193, 900	山田正志	3面
Mr. 五右衛門	183, 000	富田靖子♥	
スクランブルフォーメーション	34, 000, 000+α	帰ってきた Y. S +とみたぴいかあ	残機80 18周目
ダーウィン4078	3, 384, 230	K. W (FAC)	1COIN
スーパーチャイニーズ	6, 104, 600	TGC, M	
ワンダーボーイ	537, 120	YVC-N. K	4-3面
トイポップ	71,430	龍小竜 (AVC)	2PICOIN 27面

宮城野原キャロットハウス　宮城
宮城県仙台市五輪1-10-7 ☎0222-99-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	101, 170	AI&EN (AVC)	38面
闘いの挽歌	全2周クリア	ニカウ, IZ M. K, K「W	1コイン
妖獣伝	487, 850	T. Y	最終面クリア
Mr. 五右衛門	497, 850	M. K	11面
スクランブルフォーメーション	30, 039, 800	B. J	
ファンタジーゾーン	16, 744, 140	K. W (SP. A)	29面
ワンダーボーイ	840, 500	しんご	5-4面
怒	1, 675, 900	1コイン 最終面クリア	
バベルの塔	全64面クリア	M. K	
スーパーチャイニーズ	14, 864, 200	しんご	8-1面

ゲームセンタータイリョウ　宮城
宮城県角田市角田字牛舘6 ☎02246-2-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンスモーク	1,434,400	N・A・Oだョ〜ン	10面
魔界村	1,841,600	DON!!★♥★ よろしく!!	
ASO	1,808,930	ゲーム君だぞと!!	最終面クリア
トイポップ	59,860	FELIX&MZ.	20面
テラクレスタ	500, 000	HIGH-SCORE…まってるョ!	
バルガス	303, 000	N・A・Oだょ〜ん	
スクランブルフォーメーション	10, 000, 000+α	IMADE. そしてSIR&KLW	ザコ99 7周目残13
黄金の城	1, 121, 000	MZ. やったあ	3周目4面 ギルダス
闘いの挽歌	204, 400	MZ. やったあ!	
アーガス	500, 000	ハイスコア(CCB) 今度はだれの番?	

プレイゾーン ジャック&ベティ 山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13 ☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	668, 800	KDD	1コイン 6面1プレイ
アルカノイド	315, 120	川島利文 (SP. B)	18面
サイドポケット	137, 700	川島利文 (SP. B)	ステージ 9
熱血硬派くにおくん	541, 950	川島利文 (SP. B)	4周目の1面
アルゴスの戦士	5, 567, 730	川島利文 (PP. B)	最終面クリア
ファンタジーゾーン	15, 914, 500	あちょ	
聖戦士アマテラス	2, 488, 400	げん	
ダンプ松本	6, 258, 450	坂野 (KAW)	77面
Mr. 五右衛門	265, 100	ZAU	設定5人
妖獣伝	471, 900	MR	最終面クリア

筑波学園キャロットハウス　茨城
茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
聖戦士アマテラス	287, 700	けいさん。	4面 1コイン
妖獣伝	667, 100	松本伊代が好き♥	1コイン Allクリア
バベルの塔	128, 000	森永 太郎	R=48
ファンタジーゾーン	12, 992, 780	BELZERGA DREAMERS	R=26
アルファックスZ	6, 636, 200	れんが昇曜長である。	プレイ中 画面STOP
Mr. 五右衛門	269, 300	CAN太郎	3面
ダンプ松本	336, 000	MAGICAL -ZOO	1P-6面 1コイン
エンパイアシティー1931	85, 250	MAGICAL -SIN&TEN	12面 1コイン
トイポップ	65, 770	RELZERGA DREAMERS	BOX=29 1P
怒	1, 527, 200	MAGICAL -SIN&TEN	1P-1CO 全面クリア

水戸サントピアナムコランド　茨城
茨城県水戸市南町1-2-22 サントピア7F ☎0292-26-3131

タイトル	スコア	スコアラー	備考
RF2	206, 120	Mickey	ゴールイン
スーパーチャイニーズ'	2, 487, 300	2. G	
バベルの塔	65, 500	としくん	31面
トイポップ	60, 980	Aiちゃん	?
スカイキッドデラックス	195, 460	A	
グラディウス	912, 400	AAA	
魔界村	1, 643, 100	飛旧聡	5周目2面
ASO	1, 718, 280	いばってんじゃない よお君	
ダーウィン4078	177, 300	?	
影の伝説	355, 500	OME	

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4 ☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	2, 022, 000	塾 長	7月14日
ワンダーボーイ	989, 840	HABUですよ	A-7 R-1
スクランブルフォーメーション	42,202,800	中村 優	5月11日から 変更なし
Mr. 五右衛門	126, 750	愛沢 まりちゃん	7月11日
ダーウィン4078	438,430	キチガイJr.	S-11 3 28より
闘いの挽歌	384, 600	MAK	6月26日
スーパーチャイニーズ	20, 438, 000	きちがいJr. & SIN (K, M)	38-2
怒	1, 408, 700	BOO	
バベルの塔	98, 000	まーくん	46フロアをクリアしたよ
ザ・リターン・オブ・イシター	680 680	スー坊, ター, マサちゃん, ダイケイ	

宇都宮キャロットハウス　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	12, 978, 900	BELZERGA DREAMER'S	26面
ワンダーボーイ	644, 860	ぱっちいんぐちゃんす	5-1クリア
ダーウィン4078	1, 003, 980	井上和宏	28面
闘いの挽歌	441, 550	BELZERGA HID	2周目のR5
スクランブルフォーメーション	10, 000, 000+α	ARM	
Mr. 五右衛門	88, 600	BELZERGA 小野道弘	
トイポップ	50, 350	BELZERGA DREAMER'S	1P 20面
ザ・リターン・オブ・イシター	DRAGON'S-LAIR	BELZERGA HID	ルームクリア
ダンプ松本	553, 450	MBXほしい!	
バックランド	1,963, 160	BELZERGA DREAMER'S	69面

今市ゲームセンター　栃木
栃木県今市市今市1111 ☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	52, 690	RELZERGA DREAMERS	1プレイ BOX23
アルゴスの戦士	1, 568, 420	IO (ECU)	19面
スクランブルフォーメーション	15, 653, 200	ミナシゴハッチ	ノーマル
ロボレス2001	2, 205, 300	時祭イブ (EUC)	18面
ASO	646, 530	小倉 (KENBO)	9面 ハード
スカイキッドデラックス	310, 080	はだ (EUC)	12面
ダンプ松本	453, 930	時祭イブ (EUC)	
妖獣伝	141, 100	矢餅夫	
ワンダーボーイ	735, 170	石川貴則 (KENBOU)	AR5 3面
ハレー彗星	2, 947, 760	小倉 (KENBOU)	19面

ゲームシティジル　群馬
群馬県高崎市中紺屋町33 ☎0273-25-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハレー彗星	4, 286, 450	S・K	
ASO	2, 258, 500	H・M	
スクランブルフォーメーション	498, 100	FZR	
THE26THZ	1, 573, 300	FZR	1コインX面
ワンダーボーイ	407, 930	HIRO	1コイン3面14
黄金の城	302, 000	有賀生雄	
熱血硬派くにおくん	151, 650	???	
エンパイアシティー1931	30, 900	???	
怒	836, 600	H・M	
テラクレスタ	826, 300	RMW	

ファンフル　群馬
群馬県前橋市千代田町4-12-3 ☎0272-34-7457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	185, 150	けんじくん	
ファンタジーゾーン	9, 836, 800	YOGURT&KEI	
アルゴスの戦士	842, 390	YOGURT&KEI	
THE26THZ	3, 076, 500	俺	時間切れ点数これ以上
妖獣伝	71, 300	吉川	
グラディウス	922, 500	YOGURT&KEI	
スクランブルフォーメーション	15, 545, 900	豊田晶一	
怒	261,100	?	
ハレー彗星	5, 504, 900	吉川	
Mr. 五右衛門	63, 900	KEG, KAKI	

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・リターン・オブ・イシター	MAINGATEクリア	ACU-KEI	
トイポップ	130,210	GIL　,	1プレイ クリア
トイポップ	145,900	GIL&YEN	2プレイ クリア
スクランブルフォーメーション	10,000,000	YEN	
ワンダーボーイ	842,380	ICM	6-1
スーパーチャイニーズ	3,281,200	?	6-3
妖獣伝	363,900	OKAN	クリア
ＡＳＯ	3,686,160	YEN	クリア
アルカノイド	141,870	EXEC	11面
ダンプ松本	231,390	UWF	

プレイタウンＹＯＵ＆ＹＯＵ三軒茶屋店　東京
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19　☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	192,600	TOMO	ノーマル
アルゴスの戦士	3,036,740	森くん	ハード
妖獣伝	150,000	福重春彦	ノーマル
ダンプ松本	428,170	宮沢竹彦	ノーマル
ミスター五右衛門	53,650	いけのパイ	ノーマル
アルファックスＺ	199,000	福重春彦	ハード
スクランブルフォーメーション	1,816,900	福重春彦	ハード
バルバルークの伝説	124,000	鈴木俊明	ノーマル
ワンダーボーイ	493,780	木村一八	ハード
ファンタジーゾーン	5,681,100	T･A	ハード

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパースプリント	12,820	HAN-CHAN	ノーマル1コイン5レース
ファイアーフォックス	1,360,700	UPC	ハーデスト ランクプロ
マーブルマッドネス	192,150	AXV	ベリーイージー
スパイハンター	428,950	MIT	ノーマル
沙羅曼蛇	1,118,000	MOM	2周目1コイン
スーパーチャイニーズ	5,915,100	FPS-RCすごい中国人	7の3
バベルの塔	223,400	ECM-ZENJI	1〜ラスト1コインクリア
トイポップ	79,860	MC-KOBA	1〜30面
ダンプ松本	7,136,360	RZV	77面 ブルJIN
忍者じゃじゃ丸くん	447,320	Chime,T,M(F)	13面

セントラル・パーク　ＰＡＲＴ１　埼玉
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	10,770,400	だめだこりゃ	17面
ハングオン	34,426,550	だめだこりゃ	5'03"44
トイポップ	140,670	ACUYN	全面クリア
ファンタジーゾーン	32,306,020	木村雅彦	8周目5面 61面
ハングオン	35,112,330	木村雅彦	5'02"51
トイポップ	149,550	ACU-YN	全44面クリア
ハングオン	38,469,140	木村雅彦	5'00"18
ファンタジーゾーン	33,730,480	木村雅彦	9周目4面 68面
ハングオン	34,971,820	木村雅彦	5'02"92
怒	15,955,900	徳永広正	

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・リターン・オブ・イシター	MAINGATE クリア	CRAMPBOY 北村のEKOちゃん	7月3日 7月8日
トイポップ	139,220	M.C.KOBA CHIEMI'S	2プレイ 最終面クリア
トイポップ	104,070	RUN	1プレイ ボックス34
スカイキッドデラックス	1,200,780	M.C.KOBA	21面クリア 爆撃数23
スーパーチャイニーズ	11,165,500	CHIEMI'S	1周目8-4
聖戦士アマテラス	1,607,700	ERI♥北村のみっちゃんです	エリア37 エブリ7万点
ロードランナーⅡ	1,563,140	K.K	45面
妖獣伝	229,800	AGA.木村	ゲルバトス帝王でEND
ダンプ松本	329,840	M.C.COBA	ラウンド7
パックアンドパル	471,550	TAKAKO200%♥	26面

ファンファクトリー高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-1-4　☎03-371-8370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	321,220	ヨシダ	16面
熱血硬派くにおくん	9,100	アキラ.イシイ	
ハレー彗星	1,420,480	トシ.ゴトウ	
ファンタジーゾーン	3,413,500	トオルフジイ	
ハングオン	9,019,630	H W Q	
魔界村	222,400	M.K	
ハイスピード	4,967,130	KeN	
グラディウス	354,500	キョミ.オキタ	
大怪獣の逆襲	360,760	カンペ	
ＴＸ－１	280,670	H.S	

セントラルゲーム・ラッキー　千葉
千葉県千葉市富士見2-4-16　☎0472-24-0052

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・リターン・オブ・イシター	全面クリア	SBS元気かい 他数名	
★熱血硬派くにおくん	736,200	けんちゃん	2人設定 6周目3面
アルゴスの戦士	5,864,540	LKY-FOX	3機設定 ベリーハード
カルテット	19,524,900	LKY-POP	JOEのみ 1C･R81
ダンプ松本	1,490,310	けんちゃん	ノーマル 22面
スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	YI.SHI他数名 YAN.ASO	全員途中放棄
アルファックスＺ	10,000,000＋α	LKY-MRD	画面停止 途中放棄
闘いの挽歌	全２周クリア The End	LMT-BAW LKY-FOX	3機設定 旧バージョン
ハングオン（シットダウン）	52,348,330	山中 誠一	4'45"72 隠タイム使用
ビッグイベントゴルフ	全18Hクリア (－13)	山中 誠一	

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-4324

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	232,030	ぬらりひょんず	ノーマル
バベルの塔	199,600	ぬらりひょんず	これとは別に64面クリア
スーパーチャイニーズ	3,563,500	ぴんくのやかた	ノーマル
ダンプ松本	5,084,800	ぬらりひょんず	77面クリア
★カルテット２	42,125,200	ぬらりひょんず	JOE ステージ126
マンハッタン２４分署	174,100	すご〜い	4面 ノーマル
スクランブルフォーメーション	13,563,000	LTD	
強行突破	483,600	すご〜い	ノーマル 最終面クリア
ダーウィン４０７８	1,499,700	HIA	34面
ガンスモーク	1,157,000	すご〜い	

プレイシティキャロット椎名町店　東京
東京都豊島区長崎1-5-1　☎03-974-9315

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンプ松本	4,077,160	PRM西谷	59面 JADOなし
アルゴスの戦士	2,463,560	佐藤&今野	全面クリア
聖戦士アマテラス	679,700	大原竜男	
ダーウィン４０７８	1,832,100	VMT-LUM	24面
ファンタジーゾーン	16,538,020	AIRA-VN	26面 3周ノーミス
熱血硬派くにおくん	93,000	かまあちょ	
トイポップ	45,680	ラジアメ100%	BOX17
バベルの塔	222,000	SOB(LRおじさん)	1コイン 全面クリア
ミスター五右衛門	119,400	OPA-OPA	
スーパーチャイニーズ	954,600	今野&山口	

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンプ松本	340,440	ひらたん	
スーパーチャイニーズ	125,400	MOG	
聖戦士アマテラス	41,400	西山 隆	
バベルの塔	32,400	西山 浩	FLOOR18
闘いの挽歌	29,100	鈴木 博之	
メジャーリーグ	1,087,200	CONTINUE ANZこと滝野春某	完全試合 W25-OS
スクランブルフォーメーション	6,546,900	INFINTE FLY	
ダーウィン４０７８	140,620	華房	
ＡＳＯ	2,114,230	超低速 清水 康正	全面クリア

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンプ松本	6,624,130	GIL-HAMAD	77面ストップ
カルテット２	689,500	GIL-HAMAD	1コイン1P JOE18面
トイポップ	73,680	M.C.KOBA	BOX26
聖戦士アマテラス	560,400	GIL-HAMAD	エリア11
ガントレット	1,086,500	GPS-会長&LMT	1コイン ウィザード
ワンダーボーイ	701,880	蛇菊じゃない	
スーパーチャイニーズ	9,085,600	M.C.KOBA	8-1
ファンタジーゾーン	16,,733,000	GIL-HAMAD	4周目 ラデューン
ミスター五右衛門	・50,400	比嘉&川津	
バベルの塔	30,000	黒 髪	

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・リターン・オブ・イシター	128面クリア	EXCHANGER TAN.EKO	GUN.AI 計6名
トイポップ（１Ｐ）	143,570	LIBRINIAN	BOX44 クリア
★トイポップ（２Ｐ）	164,310	RUNand LIBRINIAN	BOX44 クリア
★ミスター五右衛門	999,999＋α	EXCHANGER	19面で達成
ダンプ松本	1,085,170	RUN	13面 長与&飛鳥
バベルの塔	230,600	KCAS	全65面クリア
スーパースプリント	23,610	RUN	1コイン ハード
スペースハリアー	38,508,200	OLK-MIGA-AI	18面クリア
聖戦士アマテラス	2,805,400	EXCHANGER	47面
妖獣伝	308,400	EXCHANGER	ミノタウルスの次の面

ビックキャロットＴＯＣ店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,325,300	T･B･C	
ダーウィン４０７８	477,280	超攻速 風見彗子	ハード シーン15
ＡＳＯ	3,096,090	超攻速 風彗子	全面クリア
スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	超攻速 風見彗子	6周目前半
カルテット	22,700,400	CRAMP BOY -HIRA	1コイン 96面MARY
ファンタジーゾーン	7,016,000	ARmy	15面
妖獣伝	107,700	ARmy	
ザ・リターン・オブ・イシター	最終面クリア	超攻速 風見彗子	呪文62ステータス999
バベルの塔	45,100	ARmy	F1〜22 1コイン
聖戦士アマテラス	201,900	T･B･C	

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,876,500	IOO	2周4面 1コイン
ザ・リターン・オブ・イシター	全面クリア	IOO	最終面クリア
サイドポケット	1,628,000	ADAKAT	1コイン
バベルの塔	268,700	IHCEK-S	1コイン
スーパーチャイニーズ	55,500	ニャジラ	1コイン
★ハレー彗星	10,000,000	ALIJAYN-2	タイムアウト
エンパイアシティー１９３１	327,500	GILの馬鹿	3周6面 1コイン
ダンプ松本	926,500	AMUKAS	11面 極悪同盟
怒	1,967,500	藤井冬威	全面クリア 1コイン
パックマン	999,990	とらうまとはとらうまのとらうまとら	タウムアウト

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・リターン・オブ・イシター	最終面クリア	闘幻狂一同 (KOM)CIY K.M	TOPから 1コイン
ファンタジーゾーン	15,026,600	NEC	4-3 27面 ハード
アルゴスの戦士	2,401,760	CIY	最終面クリア
聖戦士アマテラス	2,364,200	LUM	エリア34
熱血硬派くにおくん	298,200	CIY	2-4
アルファックスＺ	10,000,100	AKI	エリア31
スーパーチャイニーズ	3,305,800	CRM-KOMINAMI	4-4
マーブルマッドネス	211,290	AKI	1P97秒 ノーミス
スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	RZV	5周目の代々木で達成
インディジョーンズ	1,490,940	ANN	ハード 正攻法

ＧＡＭＥ　ＦＡＮＴＡＳＹ　東京
東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2 三茶ビル2F　☎03-410-6976

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	1,986,890	AAAAA････	
カルテット２	936,300	AGF	メディアム 1コイン
ダンプ松本	1,816,290	LTD	
スクランブルフォーメーション	1,228,300		
怒	1,341,300	SEX	
ファンタジーゾーン	4,942,720	BBC	メディアム
黄金の城	3,069,900	YATTA/	
メジャーリーグ	921,000		
ワンダーボーイ	981,050	AHO	
スペースハリアー	1,011,780	H.N	1コイン

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-208-4036

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンプ松本	434,540	ACU-HKO	10面
トイポップ	203,420	Mr.まさし君	44面クリア
マンハッタン２４分署	54,700	世界の闘幻狂ファミリー	
聖戦士アマテラス	832,900	PSI	
スクランブルフォーメーション	10,000,000	たこぴー	
ガンスモーク	405,850	J.JAMESS	
ＲＦ２	223,330	ACU-HKO	
ワンダーボーイ	188,790	YELLOW COURT	
闘いの挽歌	345,000	GOZIRA	
スーパードンキホーテ	636,500	HAWK	ノーミス

亀戸キャロットハウス　東京
東京都江東区亀戸2-20-3　☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・リターン・オブ・イシター	MAIN GATE	6JG7PV.CSGF	1コイン 1人プレイ
ザ・リターン・オブ・イシター	MAIN GATE	TRY&MAL	1コイン 2プレイ
★ダーウィン４０７８	10,000,000＋α	ともぞう	ノーマル 一千万点＋α
ダンプ松本	394,500	お前もろー人形にしてやろうか!	ノーマル シングル
聖戦士アマテラス	651,650	1986 オメコトライブ	1コイン 11面
バベルの塔	132,700	足立区番外地	
ガントレット	4í8,320	ラガール203	4P.エルフ 1コイン
カルテット	931,450	TDF(新宿)	4P.リーフ 1コイン
ミスター五右衛門	463,150	のぶやす.お前って奴は････	10面クリア ノーマル
スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	ともぞう	?周目 代々木付近

ゲームインフォルム　東京
東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	6,707,600	でーもん	13面
ワンダーボーイ	274,480	CHIEMIS	
ダンプ松本	126,980	山下	
アルゴスの戦士	1,658,000	でーもん	18面
ロボタンフクション	1,611,500	鳥谷健史	
ワールドカップ	hGAME5:1		ゲーム終了
グラディウス	274,680	工藤	
聖戦士アマテラス	387,963	山村通	
カルテット	78,920	鈴木	
怒	1,379,800	GIL-HAMAC	1コイン クリア

GAMESPOT21国分寺店　東京
東京都国分寺市本多4-3-10　☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アストロフラッシュ	339,400	神様	
ワンダーボーイ	686,170	FANATIC-AHF	
ロボレス2001	1,576,850	SARA	
ダンプ松本	2,100,740	AKINA	
メジャーリーグ	1,124,800	FANATIC-AHF	
グラディウス	986,300	相川和貴	
ファンタジーゾーン	97,794,860	でーもん	
ファイナライザー	1,608,700	FANATIC-AHF	
テラクレスタ	331,800	FANATIC-AHF	
カルテット2	239,600	FANATIC-AHF	

ゲームセンターセントラル鷹ノ台店　東京
東京都小平市小川町1-758-11　☎0423-45-6878

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	315,000	けやき	
妖獣伝	277,900	ABA木村	
パルパルークの伝説	170,780	T.N	
アーガス	200,000		
黄金の城	100,000		
ワンダーボーイ	100,000		
ファンタジーゾーン	129,100	たて	
ファイナライザー	1,566,100	T.N	
チョップリフター	810,650	もん吉	
グラディウス	496,100	貞包	

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・リターン・オブ・イシター	最終面クリア	リザードキング破壊魔-悠理	最強の呪文はタイムST
ハングオン（SD）	42,481,280	AIDA&TAKASHI	4'54"60
バベルの塔	147,920	大内巧弥	64面クリア
ダンプ松本	5,807,200	GIL-HAMAD	全77面クリア 極悪対極悪
スーパーチャイニーズ	4,247,900	SUN	7-2 1プレイ
聖戦士アマテラス	677,600	GIL-HAMAD	12エリア
アストロフラッシュ	200,980	くまさん	3面
スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	つよ気0破壊魔-悠理	残機E6周目の最初の海
ASO	590,790	でーもん	ハード8面
マンタッタン24分署	74,400	AIDA&AKITA	2面

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	441,020	泉田	16面
アルゴスの戦士	2,847,150	タコシ	最終面クリア
ダンプ松本	639,660	AKIRA	
聖戦士アマテラス	1,312,300	EXGANDER	23面
ワールドカップ	7-0	渡辺ルリ子	ワールドチャンピオン
妖獣伝	408,700	EXGANDER	最終面クリア
ワンダーボーイ	1,069,110	EXGANDER	7-1
メジャーリーグ	2,142,500	中島浩一	1コイン 58対0
トイポップ	98,900	EXC&EXG	2プレイ
スクランブルフォーメーション	9,999,990	LEE	

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 大幸ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンプ松本	5,500,000	破壊魔-悠理	77面
怒	1,788,300	GIL-HAMAD	1コイン 全面クリア
トイポップ	90,340	BG	35面1プレイ
スターラスター	3,237	BG	アドベンチャークリア
ガントレット	192,650	BG	1コイン1P レベル22
ダーウィン4078	1,264,400	BG	2周目16面
ロードランナーIII	9,999,990	VERTEX-AHT	279面
グラディウス	3,657,200	めぞん一刻	8周目 ステージ4
バベルの塔	全64面クリア	BG	パスワード継続
グリーンベレー	225,060	L.R	6面

プレイシティキャロット伊勢佐木町店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★サンダーセプター	428,950	FANCY KETOSE	MASTER 最終面クリア
エンパイアシティー1931	96,470	EDGE	
バベルの塔	114,400	ECM-DAZZLE REO Y.Y	27面
スーパーチャイニーズ	1,252,800	オーバーハンドパス／byIKKI	7-2
ファンタジーゾーン	12,077,300	でんすけ	19面
ダーウィン4078	584,000	思い出&恋心	6月1日1985
黄金の城	383,400	とびけり	
聖戦士アマテラス	297,900	ECM-ベルシャ	10面
アルファックスZ	50,100	スマイリー・オハラ（ネウチ）	
スクランブルフォーメーション	286,100	アルプス工業K.K	

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	331,800	室井 国孝	12面 ノーマル
クラッシュロード	247,990	ABA	ノーマル
沙羅曼蛇	771,300	でんすけ	2周目1面 ノーマル
ザ・リターンオブイシター	全128面クリア	GIL	MALE
アルゴスの戦士	4,343,240	浜 直幸	27面クリア ノーマル
カルテット2	369,300	BLUE MAX	13面 ノーマル
ワールドカップ	2-0	椎名 学	全面クリア ノーマル
ダンプ松本	3,659,600	鵜川 幸樹	ノーマル
ワンダーボーイ	941,310	関 陽也	6-2 ノーマル
ファンタジーゾーン	10,372,640	KWM-ATA	ノーマル

ジョイプラザカミオーオカタイトー　神奈川
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10-14 桂ビル内　☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	349,500	関谷 元	
ワンダーボーイ	1,021,740	関 陽也	
アルゴスの戦士	2,411,310	浜 直幸	
SRDミッション	351,340	日出孝史	
ファンタジーゾーン	8,523,300	GIL	
パルパルークの伝説	2,439,090	樋浜裕久	
アルカノイド	198,940	かをるちゃん	
大怪獣の逆襲	144,250	その子	
スクランブルフォーメーション	10,026,700	DAZZLE	
怒	324,600	寺本耕一郎	

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	14,593,600	ECM-ZENJI	26面
★ワンダーボーイ	2,211,150	VMT-DAN	1コイン4ミス 8-4
聖戦士アマテラス	3,133,300	ECM-ベルシャ	59面
バベルの塔	489,200	VMT-ABU	レベル1から最終面クリア
スーパーチャイニーズ	5,112,800	ECM-ROW	7-4
★エンパイアシティー1931	1,688,730	GREAT-UDO	1コイン
★ミスター五右衛門	999,999＋α	ECM-ZENJI	20面以上
★妖獣伝	999,990＋α	ECM-アッチョー	最終面クリア
トイポップ	104,870	ECM-ZENJI &DAZ-REO.	37面 2人プレイ
ダンプ松本	796,320	CREAMY-TAKU	11面

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンプ松本	946,300	FW-S	
サイドポケット	51,500	GTX	ノーマル 球6個
アルカノイド	327,050	GOT	5機 ディフィカルト
パルパルークの伝説	2,382,700	竜太	ノーマル 30面
妖獣伝	169,300	久保寺	ノーマル
スーパーチャイニーズ	4,620,900	竜太	6-4
アルゴスの戦士	5,127,580	久保寺	クリア
ワンダーボーイ	1,781,700	VMT-DAN	7周4面
トイポップ	56,270	GOT	ボックス19
バベルの塔	921,300	VMT-ABU	クリア

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖獣伝	286,000	B.K	
アルファックスZ	10,000,000	どっかのだれか	1コイン
ダンプ松本	950,110	O.J.K	1プレイ
聖戦士アマテラス	696,700	ひろもりしのぶ	
バベルの塔	999,900	いろは，(NOT FOR SALE)	64面×4周 空中庭園到達
スペースハリアー	33,884,340	スミ	1コイン ノーミス
怒	1,516,300	AKEMI	最終面クリア
スーパーチャイニーズ	1,957,300	おしゃべりマチャ	
ガントレット	503,210	森沢優	1コイン1P ウィザード
ダーウィン4078	1,801,920	きよろう	3周目15面

カミーノ古町プレイハウス　新潟
新潟県新潟市古町7-938　☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナライザー	846,000	T・M	
マイティガイ	387,700	Yui.KAWA	
聖戦士アマテラス	369,900	クリ丸	
強行突破	405,300	CM1	全面クリア
バベルの塔	33,800	とみもと	
トイポップ	40,400	匿名希望＋1	
ダーウィン4078	547,900	クリ丸	
スカイキッドデラックス	255,900	大橋	
スペランカー	358,700	ひらんば&BCG	
グラディウス	1,047,200	クリ丸	

ダイエーレジャーランド高岡店　富山
富山県高岡市駅南1-2-1 ダイエー高岡店内　☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	2,254,480	MANGI	27面クリア
熱血硬派くにおくん	47,300	とーもや〜ん	3面
怒	1,337,600	TATSUYA	最終面クリア
ファンタジーゾーン	2,300,000	小島 しんぞー	18面
グラディウス	1,487,000	しんぞー	4周め4面
ダーウィン4078	198,140	椙場 千尋	6面
黄金の城	423,600	たかまる (IKU姫の弟)	4面2人め
トイポップ	54,830	ぼくたち剣士 (ともや&HCK)	23面
ワンダーボーイ	642,890	關生 正人	
ダンプ松本	343,170	TATSUYA	4面

ダイエーレジャーランド金沢店　石川
石川県金沢市尾張町2-1-1 ダイエー金沢店　☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルフォーメーション	30,000,000	KAY	
ハレー彗星	6,748,960	中大生になりたい	
カルテット2	16,035,000	GER!	ステージ78
アルカノイド	90,030	林辺	ラウンド7
熱血硬派くにおくん	270,000	コナちゃん	
ワンダーボーイ	803,200	GER!	6周1面
妖獣伝	258,200	ゆみやん	3面
トイポップ	70,040	きよし と ともや	BOX28
THE26THZ	3,500,000＋α	コナちゃん野郎	全面クリア
パルパルークの伝説	497,100	MIT	13面

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エンパイアシティー1931	172,690	かけちゃん	2周目の6面
サイドポケット	35,400	オニやん	
ファンタジーゾーン	10,005,480	SOH	
妖獣伝	177,200	岡田君	6面
メトロクロス	742,100	ぱあっちILL	SIR
ダンプ松本	424,200	たばたつねやすきょーとう	12面
聖戦士アマテラス	149,,900	コナちゃん	
スクランブルフォーメーション	10,000,000	コナちゃん	ストック99
スーパーチャイニーズ	4,024,100	田畠恒保教頭	7-4
バベルの塔	15,100	パイナップル太郎	11面

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-31-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カルテット2	10,514,800	GER	ラウンド64
ダンプ松本	6,569,660	GER	ラウンド77
ファンタジーゾーン	15,036,280	KMY.T	
メジャーリーグ	2,080,550	Miu	
ワンダーボーイ	836,360	GER	
ロボレス2001	2,626,600	滝沢涙	
黄金の城	4,558,200	たさきまさき	
怒	1,359,400	NITTA	
アストロフラッシュ	150,120	コナちゃん野郎	
闘いの挽歌	624,550	コナちゃん	

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルフォーメーション	2,119,400	佐々木 誠君	
ASO	1,922,900	PAR.HMNTK.K	
グラディウス	821,900	岸本守君	3周目1面
エキサイティングアワー	1,805,850	和歌少年 小池君	
アルゴスの戦士	1,096,310	OUT & KID	15面
陸海空	426,150	PAR.HMNTK.K	
THE26THZ	1,580,100	松田啓二君	10-3
スカイキッドデラックス	579,630	THE A.S	18面＋α

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・リターン・オブ・イシター	最終面クリア	DAZZLE ぼちゃ	1コイン 1人でプレイ
ザ・リターン・オブ・イシター	最終面クリア	DAZZLE UMI,BUG	(計4人)
トイポップ	55,970	ざとしん	1プレイ 20面
ダンプ松本	4,510,970	DAZZLE ぼちゃ	1コイン 1プレイ58面
聖戦士アマテラス	2,500,000	DAZZLE ぼちゃ	1コイン 54面
妖獣伝	373,600	A	最終面クリア ノーマル
バベルの塔	232,700	DAZZLE HST	最終面クリア 8ミス
スーパーチャイニーズ	10,057,500	DAZZLE TN-KO	1コイン 1プレイ 8-4
★闘いの挽歌	1,804,400	DAZZLE RUN	最終面クリア
スーパーチャイニーズ	15,287,600	DAZZLE HST+BAB	1コイン 2プレイ 7-4

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺町1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガントレット	620,216	KRS	エルフ
キングオブボクサー	3,207,000	KRS	1コイン
ファンタジーゾーン	13,608,100	KPS	ラウンド18
ダンプ松本	6,859,100	DAZZLE ぼちゃ	1人用のみ ラウンド6
エンパイアシティー1931	96,170	B・I	ノーマル
ミスター五右衛門	224,100	B・I	ノーマル
トイポップ	66,900	(BAB+HST) DAZZLE	ラウンド22 2プレイ
バベルの塔	46,700	中央BOY	
スーパーチャイニーズ	6,272,900	寛人	
聖戦士アマテラス	1,376,000	TDF	

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・リターン・オブ・イシター	1コイン128面クリア	ぼちゃ(DAZZLE)	1面から128面
スーパーチャイニーズ	10,181,700	TN-KO (DAZZLE)	1プレイ 3人仕様
スーパーチャイニーズ	10,901,200	BAB+HST (DAZZLE)	2プレイ 3人仕様
聖戦士アマテラス	1,104,000	BUG(DAZZLE)	
ダンプ松本	1,986,080	ぼちゃ(DAZZLE)	
アルファックスZ	10,000,000+α	TAK	ラウンドZ+α
ミスター五右衛門	178,050	B.I	ノーマル
ワンダーボーイ	1,073,440	佐野	ノーマル
ガントレット	716,096	UMI(DAZZLE)	1コイン 1人,エルフ
バベルの塔	196,100	BMG(DAZZLE)	23面

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルBF　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルフォーメーション	40,000,000	HIM+JIN	20周目 残75機
アルファックスZ	9,999,800	FUM	全面クリア
★ダーウィン4078	10,000,000+α	Luaky7 (Now,Win)	2ミス 7周目の13面
黄金の城	5,489,900	恵一and恵美+マイカーTANGAW	
メジャーリーグ	1,367,000	南無阿弥陀仏	1コイン
ダンプ松本	617,750	IM	
ワンダーボーイ	619,000	恵一and恵美	
聖戦士アマテラス	577,700	HIM	
妖獣伝	256,300	JIN	
ミスター五右衛門	102,300	TOX	

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・リターン・オブ・イシター	全面クリア	AKIKO & IKEDA	GIL999 K158呪文
聖戦士アマテラス	1,000,000+α	AKIO	ループ突入
エンパイアシティー1931	253,620	AKIKO	ループ 3周目
サイドポケット	32,400	BRV	
ワンダーボーイ	845,900		
怒	332,400		
スペースハリアー	46,531,150	LUM	コンテニューナシ
スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	4名	
ビッグイベントゴルフ	+−0	AKIKO	レベル最強
ファンタジーゾーン	10,184,300		18面

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	16,064,540	KOH	
ダンプ松本	5,800,000+α	JPF(UFO)	78面
怒	1,740,000	KOH	
グラディウス	1,452,100	CIA&MSX	
メジャーリーグ	1,833,000	JPF(UFO)	48-0
ワンダーボーイ	831,270	HCM(CCV&BEE)	前回と同じ
ザ・リターン・オブ・イシター			今の所なし
スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	HCM(CCV&BEE)	前回と同じ
ダーウィン4078	1,115,130	HCMNO,8MOLE	
ASO	3,078,330	MAC	

レジャックIN-UFO　岐阜
岐阜県各務原市蘇原六軒町1-4　☎0583-83-4223

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カルテット MARY	99, 999, 999	J. P. F	1コイン 99面+α
カルテット JOE	99, 999, 999	AMMON	4人プレイ
カルテット LEE	99, 999, 999	PACKY	1コイン =10008
カルテット EOGAR	99, 999, 999	NCA	4人とも1コイン
カルテット 1P	16, 245, 400	J. P. F	MARY 80面 1C
ダンプ松本	6, 900, 000+α	J. P. F	77面クリア リセット
ファンタジーゾーン	27面	J. P. F	
スクランブルフォーメーション	10, 000, 000	J. P. F	ノーマル
ワンダーボーイ	1, 077, 990	PACKY	7-2 ノーマル
ロボレス2001	9, 999, 999	AMMON	ノーマル

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパースプリント	18,630	FUN	8面
★聖戦士アマテラス	10,000,000+α	SP,A (FKS)	37周目2面
怒	1,509,400	SP,A (FKS)	最終面クリア
ファンタジーゾーン	16,452,600	じいてい	4周目2面
スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	SP,A (FKS)	7周目
ハングオン シットダウン	50,012,780	FUN	4'46"91
黄金の城	2,347,300	あまからM,H	
ワンダーボーイ	711,190	SP,A (FKS)	5-2-4
ASO	3,764,450	SP,A (FKS)	最終面クリア
サイドポケット	41,600	SP,A (FKS)	3面

ビデオインパズル　静岡
静岡県浜松市佐鳴台5-27-3　☎0534-48-4999

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,479,400	REOGANAIZE HACVIX会長	1コイン 最終面クリア
スクランブルフォーメーション	42,562,000+α	EXTEND★	
SRDミッション	613,520	REOGANAIZE HAC KKK	
アルゴスの戦士	181,870	REOGANAIZE LON	
THE26THZ	2,262,200	REOGANAIZE KKK	2周目
エンパイアシティー1931	181,870	REOGANAIZE LON	
★ASO	6,708,910	REOGANAIZE TO・副会長	最終面クリア
熱血硬派くにおくん	572,450	REOGANAIZE END	5周目みすず
ワンダーボーイ	1,246,820	KBT 7-2	
ダーウィン4078	3,488,200	REOGANAIZE LAYKA	56面

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田川原田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	53,000	とりいけいじ	1プレイ
ミスター五右衛門	142,750	K,T	
ダーウィン4078	902,730	とりいけいじ	
グラディウス	967,600	Y,M	
スーパーチャイニーズ	1,709,100	デオキシリボ核酸	
ASO	841,640	REORGANIZE H,A,C	
聖戦士アマテラス	358,200	MR,XことMAX	
ニューラリーX	367,010	RAXの旧型ラリーX	
スペランカー	690,300	K,K	
アッポー	999,999	MR,XことMAX	99面

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・リターン・オブ・イシター	96ルームクリア	N,Y,Z	110面
熱血硬派くにおくん	94,950	IMF	ノーマル
聖戦士アマテラス	3,000,000+α	SP,A(FKS)	ノーマル エリア61
アルゴスの戦士	3,964,350	SP,A(FKS)	最終面クリア ノーマル
ミスター五右衛門	185,950	A,N	ノーマル ステージ4
ファンタジーゾーン	16,326,200	あまからMH	ノーマル 25面
怒	1,417,200	END	ノーマル
妖獣伝	270,200	T,N	ノーマル
ダーウィン4078	538,380	MOICH	ノーマル
ワールドカップ	Final 6-0	BMW	ノーマル 総得点46

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	4,010,020	AUT	
妖獣伝	197,100	富田憲一	
熱血硬派くにおくん	335,600	ワイルドハンター	
ロボレス2001	7,518,850	XYZ	
フラワー	3,000,000	KNY RGP	
聖戦士アマテラス	594,100	AUT	
ダンプ松本	2,991,810	APV	46面
ミスター五右衛門	215,650	AUT	
アルファックスZ	5,400,600	(MAMIKO) うしろゆびさされ組	1コイン
グラディウス	2,288,800	Y,M	

プレイシティーキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	74,300	さわん&やんぶ (M,A,I)	28面
ミスター五右衛門	278,000	明日香	ステージ4
ダーウィン4078	3,538,710	BIG BLAST &M,A,I	5周目 シーン1
ファンタジーゾーン	15,061,320	SAL(UME AHE)	
エンパイアシティー1931	119,110	AGF&IMM (M,A,I)	8面
バベルの塔	77,400	SUG+IMM&AGF (M,A,I)	
ダンプ松本	4,366,780	いちかわ	77面
スーパースプリント	48,020	IMM&AGF (M,A,I)	1コインイージースタート
妖獣伝	286,200	NOKKO/	
聖戦士アマテラス	706,100	BIG BLAST &M,A,I	エリア13 14面

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	359,340	HCM-NIX	HARSHAL
ザ・リターン・オブ・イシター		HCM-NIX&RAN &ANN&TS	全面クリア 入荷15日目
マーブルマッドネス	205,900	HCM-TITTA	ノーミス99秒 残り1プレイ
スーパーチャイニーズ	4,287,700	HCM-NIX	7-4
ファンタジーゾーン	21,008,500	UMEAHE(SA2)	35面
ダンプ松本	6,732,430	HCM-AOO&D, B&OQ	77面で暴走
妖獣伝	513,500	HCM-CUE	4周目7面 クリア
ミスター五右衛門	338,900	BROS-ルート2	2-3
アルファックスZ	9,999,900	HCM-NCR	39-4
スペースハリアー	42,669,560	HCM-SCR&STI	クリア

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・リターン・オブ・イシター			
ダンプ松本	1,072,250	SCR&STI	20面
ファンタジーゾーン	15,767,740	SCR&STI	
聖戦士アマテラス	231,000	DES-NST	
スクランブルフォーメーション	5,000,000+α	多くのみんな	
怒			
テラクレスタ			
ダーウィン4078			
ASO			
陸海空			

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	235,650	竜野史尚	
ダンプ松本	537,620	三輪辰宏	
アルゴスの戦士	3,454,680	倉持政弘	最終面クリア
妖獣伝	403,900	船橋祐二	
バックランド	653,987	久保田昌昭	
グラディウス	2,375,700	山仲哲也	
ファンタジーゾーン	10,465,840	下田修央	
ハレー彗星	4,736,670	杉山忠則	
ワンダーボーイ	903,710	小出弘之	
カルテット2	659,200	船橋祐二	

ゲームコーナーエース　愛知
愛知県江南市赤童子町大堀101　☎0587-55-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	913,100	BROS-ATCHI (GMC)	2周目の1面
ザ・リターン・オブ・イシター	………	BROS&GMC (協力)	4日間で127面まで
アルゴスの戦士	4,450,700	BROS-PUMPKIN (GMC)	全面クリア
ファンタジーゾーン	19,708,120	BROS(ルート2) (GMC)	3機設定 34面
マーブルマッドネス	207,090	BROS-ルート2 (GMK)	1ミスクリア 96秒
スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	BROS-KING ARTHER	6周目で達成
ミスター五右衛門	318,950	BROS-ルート2 (GMC)	6面 ノーマル
熱血硬派くにおくん	385,450	BROS-CHAIN (GMC)	3周目のサブつよかった
ダンプ松本	4,407,840+α	BROS-ルート2 (GMC)	78面で暴走 つかれた!
ペーパーボーイ	89,883	BROS-EXR& ATC(GMC)	イージーストリート

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルフォーメーション	1, 924, 400	SPTヘッチマ	
ファンタジーゾーン	8, 482, 600	Y・W	10面
妖獣伝	113, 200	えのさん	
ダーウィン4078	368, 440	SI	
怒	1, 506, 800	Y・W	
魔界村	2, 336, 100	K・T	
聖戦士アマテラス	310, 200	W・A・Q	
ガントレット	545, 888	Y・W	エルフ1コイン
スペースハリアー	33, 745, 390	BON	18面クリア
ダンプ松本	1, 328, 260	の	

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンプ松本	333,160	XYZ!	
アルゴスの戦士	3,526,800	Z-SPM	27面クリア
ファンタジーゾーン	10,159,100	MIS	21面クリア
聖戦士アマテラス	165,700	田中幸喜	4面
ハレー彗星	7,382,430	岩泉 修	46面
メジャーリーグ	1,908,800	成瀬のハゲ	1コイン 9ゲーム
ワールドカップ	ファイナル ゲーム8:0	山口孝司	
妖獣伝	144,600	山口孝司	
アストロフラッシュ	301,130	田中幸喜	
熱血硬派くにおくん			

なんばCITYビッグキャロット　大阪
大阪市南区難波5-1-60 なんばCITY内　☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,045,700	WARRIOR	
ファンタジーゾーン	9,140,700	津田泰寛	
スクランブルフォーメーション	10,000,000	旭区清水の田中康司	
ダーウィン4078	450,460	山崎公淳	
ロボレス2001	4,368,600	富田茂	
アルファックスZ	3,028,000	DREAMERS	
トイポップ	65,200	WA-HA!	
ダンプ松本	767,250	木村幸男	
スーパーチャイニーズ	5,934,500	ホンマの臆	
ミスター五右衛門	61,450	藤田晶弘	

ゲームセンターNASA　大阪
大阪府和泉市府中町1-10-13　☎0725-45-6992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	634,450	小林	15面
アルゴスの戦士	2,480,520	小林	1コイン 全面クリア
ミスター五右衛門	486,300	裕幸	9面
ファンタジーゾーン	5,242,360	清水雅雄	15面
怒	1,326,500	横田	全面クリア
グラディウス	1,223,300	清水雅雄	ノーマル
ワールドカップ	優勝7対0 西ドイツ	伊藤	対コンピューター
RF2	218,790	かずひろ	ノーミス
スクランブルフォーメーション	7,257,200	清水雅雄	6周クリア 残13機

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	18,381,600	RYO	35面
闘いの挽歌	734,000	M・BOY	2周目剣王
ペーパーボーイ	450,075	デザルグ水島みーな	ハード完走
聖戦士アマテラス	521,200	BOBBY	エリア12
トイポップ	57,310	EXP	30面
スーパーチャイニーズ	4,873,800	奈良(京コン)のCAP麗太	7-3 1コイン
バベルの塔	232,900	BOBBY	1コイン 全面クリア
妖獣伝	100,200	だれでもぬけるぞDMZ	3面
ミスター五右衛門	126,400	BOBBY	3面
スペースハリアー	43,948,710	木曽曽番だよーん	ノーミス クリア

ゲームセンターニュー光　大阪
大阪府大阪市南区心斎橋筋2-33　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	124,550	ミスターゼロ	
アルゴスの戦士	898,280	ミュータント神崎	
エンパイアシティー1931	256,900	ミスターQ	
ハレー彗星	798,920	山口道夫	
アルファックスZ	326,800	ダイチャン	
ダーウィン4078	333,420	圭太郎	ハード
スクランブルフォーメーション	1,023,200	ゲームセンター風	ノーマル
ASO	432,640	浦辺忠夫	
ワンダーボーイ	813,220	中河原登	
妖獣伝	99,500	サクセス原	

アミューズメントファンシティローレンI　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	12,017,800	Mina	ノーマル
影の伝説	1,761,000	竹田道徳	ノーマル
沙羅曼蛇	331,100	粟山幸一	ノーマル
妖獣伝	178,600	塩津響也	ノーマル
ワンダーボーイ	428,270	沢田隆政	ノーマル
クラウンズゴルフ	31-5アンダー	田村	1コイン ハーフランド
スクランブルフォーメーション	1,383,500	津田裕城	ノーマル
インディジョーンズ	628,510	久保正文	ノーマル
バルバルークの伝説	145,430	清水高文	ノーマル
マンハッタン24分署	68,300	梶和仁	ノーマル

ビデオインマツヤ丸太町店　京都
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側　☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	6,033,540	北野禅亜具	1コイン 27面クリア
ファンタジーゾーン	13,447,000	宮本伸一	19面
ASO	3,507,720	堀江辰征	12面クリア
グラディウス	9,000,000	STAC-DRU	20周目
怒	1,676,800	STAC-DRU	最終面クリア
魔界村	2,691,300		
メジャーリーグ	2,638,950	北野さん	1コイン
スクランブルフォーメーション	10,000,000	宮本伸一	
ワールドカップ	7試合クリア	原田 三輪 むらい 西川 明円 松川	
ワンダーボーイ	834,830	つとやま	

プレイシティキャロットなんば店　大阪
大阪府大阪市南区難波3-6-17　☎06-633-8030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパースプリント	1,389,000	諸星あたる	
怒	153,220	MEG	
スクランブルフォーメーション	3,888,880	DREAMERS	
アルファックスZ	1,523,650	ダンプ浜村	
★アストロフラッシュ	2,329,680	コンパパコンちゃん	
メジャーリーグ	5,503,500	富田繁	
ダンプ松本	1,456,600	ヨロンでトロピカルな夏を熱いふたりで	
フラワー	2,516,900	イシターのオケツ!	
カルテット2	3,219,650	パラダイス	
聖戦士アマテラス	1,259,000	ふたりきりのMY♥ROOM	

オートスナック・パーク　和歌山
和歌山県田辺市新庄町田鶴1580-5　☎0739-25-0307

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カルテット2	4,867,700	RANBO	45面 初期値2000
ダーウィン4078	953,200	3kのM.K =ロリコンの代名詞	27面
グラディウス	1,234,500	たぬきの友人(文字数OVER)	3周4面
ファンタジーゾーン	11,204,100	YOU	18面
熱血硬派くにおくん	86,850	やーさん	4面
エンパイアシティー1931	1,166,400	坂上雷太	ノーマル 面数記入せず
ダンプ松本	91,660	×××	4面
ミスター五右衛門	106,700	武田泰次	5面
スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	TAITO広報部(白浜)	7周目
THE26THZ	325,500	×××	9面

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82 ダイエー店内　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	672,240	カールスモーキ石井	
ハングオン	12,797,680	塩見丸金杉本組	
魔界村	1,060,300	STAC-Ami& ゆうき&ITO	
スペースハリアー	28,126,900	STAC-Ami	1コイン
グラディウス	491,500	岩崎	
ファンタジーゾーン	8,888,800	ぞろ目覚のPOL	
妖獣伝	117,400	塩見丸金杉本組	
スクランブルフォーメーション	999,000	塩見丸金杉本組	
闘いの挽歌	320,450	カールスモーキ石神	
メジャーリーグ	1,644,400	塩見丸金杉本組	

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,270,120	てっち21 (FOR DREAM)	1コイン 16面
ファンタジーゾーン	11,678,400	てっち21	21面
バベルの塔	234,900	STAC-NSB	全面クリア
怒	1,438,600	てっち21	1P 1コイン クリア
聖戦士アマテラス	718,100	D.H	15面
エンパイアシティー1931	47,600	てっち21	1コイン20面 面数優先
スーパーチャイニーズ	1,807,900	てっち21	1P 6-2 ワープなし
サイドポケット	28,900	7,521	2面
カルテット2	271,900	KYOKO.G	1コイン10面
妖獣伝	205,800	KYOKO.G	7面

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	1,240,760	板垣浩	19面
ファンタジーゾーン	7,399,500	直本	
熱血硬派くにおくん	174,950	堀江	7面
ワンダーボーイ	582,940	直本	
聖戦士アマテラス	190,000	原田敏之	
ダンプ松本	448,200	柴岡	
スペースハリアー	35,371,410	板垣浩	
スカイキッド	357,630	原田敏之	
ワールドカップ	7チームクリア	荻野	ワールドチャンピオン
メジャーリーグ	989,750	AGO	

プレイシティキャロット第4ビル店　大阪
大阪府大阪市北区梅田1-5 駅前第4ビルB2-25　☎06-341-8263

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパースプリント	223,600	★ 山	
ファンタジーゾーン	13,644,620	今,最高! の FM-7	26面
ダーウィン4078	993,600	STACをこの世から,無くすな	
妖獣伝	316,500	NAMCOT R&INO	
アルファックスZ	9,999,900+α	STAC-VIL	残機=24
闘いの挽歌	468,850	渡辺 美奈代 7/16デビュー	
聖戦士アマテラス	586,100	FM-7は,イモだ	
ダンプ松本	2,874,150	STAC-MSV	56面
エンパイアシティー1931	186,000	-----?	
ザ・リターン・オブ・イシター		誰も貰いに来ません 誰か来て。	

ゲームスポットイーストサイド　大阪
大阪府堺市北瓦町2-1-28　☎0722-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マッハライダー	919,030	はじかきケーちゃん	女の子
ギャラガ	2,268,450	松原千春	
ダンプ松本	263,360	大垣治一	
影の伝説	17,523,000	H.I.K.K	
ファイナライザー	1,807,900	A.I.ひろし	
スペースハリアー	33,285,350	YOUZO	
アルゴスの戦士	3,726,800	SSS	
ファンタジーゾーン	7,289,880	トダ様キングス	
ロボレス2001	761,500	ぼったくり	
ワンダーボーイ	289,880	杉本功一太郎	

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市船町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンプ松本	1,576,630	RYU	100
妖獣伝	296,900	KEN	100
ガントレット	403,290	NY	100
聖戦士アマテラス	286,800	?	
魔界村	1,514,000	KKAWABA	100
ASO	4,973,590	大好き深田	100
アルファックスZ	10,000,000	岡 林	100
スクランブルフォーメーション	259,070,000	大好き深田	100
闘いの挽歌	214,800	KILLER	100
ワンダーボーイ	1,974,380	大好き深田	100

プレイシティガムガム　大阪
大阪府吹田市岸部南1-24-906-383-0864

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,318,300	操穂	
闘いの挽歌	421,000	大谷博明	
スクランブルフォーメーション	1,372,100	HSH	
妖獣伝	219,600	鈴木君	
ファンタジーゾーン	2,523,400	小百合	
ワンダーボーイ	823,950	上坂泰紀	
ダーウィン4078	713,080	SYR	
ASO	623,960	HAPPY/横山	
グラディウス	487,700	いきなりかぁ〜?	
エンパイアシティー1931	167,820	稲田雅也とクールファイブ	

プレイシティキャロット京橋店　大阪
大阪府大阪市都島区東野田町5-1-19　☎06-358-1585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンプ松本	1,987,860	PISCES (にあ〜むこ)	
聖戦士アマテラス	177,300	クリス少尉	
ダーウィン4078	1,072,070	ケンツ軍曹	
スーパーチャイニーズ	2,216,000	升崎消志	
トイポップ	34,140	STAC-TTR	
ワンダーボーイ	649,980	KJG-夏沼敬介	
怒	1,608,200	京橋冗談じゃないよグループ(KJG)	
妖獣伝	144,700	KJG-うま〜い ONI	
スペースハリアー	48,123,540	KJG-すきよ麻巳ちゃんのK.D	
バベルの塔	19,800	KJG-KNIGHT	

ゲームセンターカントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	2,131,030	ドラゴ	22面
アルゴスの戦士	736,070	BWF ( )女	11面
ファンタジーゾーン	10,325,280	左 川	16面
ダンプ松本	370,750	ミスター五エ門	8面
スクランブルフォーメーション	21,465,300	木 山	残6機 16周国会
ASO	435,290	EYP ( )女	レベル3
怒	370,000	桐 田	
グラディウス			
妖獣伝			
メジャーリーグ		E.T	1〜6連続ホーマー8本

ビッグキャロット高松　香川
香川県高松市片原町2-4　☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	30,592,370	DON	18面クリア
ハングオン	33,503,770	RUN	4'48"05
怒	326,900	POP	4面
妖獣伝	123,800	アンタ	
テラクレスタ	836,800	RUN	3周目
ファイナライザー	3,459,000	カシノ	
ダンプ松本	5,607,120	ヘンド	76人
１９４２	12,183,310	RUN	32面クリア
グラディウス	525,800	POP	
影の伝説	200,000,000	蓮井 洋	

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖獣伝	196,400	渡辺美里	ESP5面
スーパーチャイニーズ	1,076,200	S君	7-2面
ＡＳＯ	1,893,090	造田英司	
大怪獣の逆襲	63,164	S君	3面
怒	1,363,000	RUM	最終面クリア 1コイン
トイポップ	34,060	Z	1プレイ14面
アルファックスＺ	823,700	蓮井洋	15面
闘いの挽歌	567,550	TOM	2周-6面
バベルの塔	69,500	S君	31面
メジャーリーグ	3,580000	TOM&元木	106点

ジョイランド松山　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バルバルークの伝説	2,222,960	ONI	27面
アルカノイド	352,430	近藤 浩充	20面
ＴＨＥ２６ＴＨＺ	10,000,000	SURPASSER R·T 上岡	6周目Zエリア4時間＋α
ＳＲＤミッション	1,000,000	SURPASSER R·T	14面
ワンダーボーイ	511,910	SURPASSER KANE	
熱血硬派くにおくん	185,850	よい子のかちくん	
★大怪獣の逆襲	1,000,000	SURPASSER R·T	
アルゴスの戦士	1,860,760	Newtype DMO-HTC	241面
エンパイアシティー１９３１	122,860	SURPASSER R·T	8面
スクランブルフォーメーション	19,714,000	山下 茂樹	14周目 国会

タイトピア木屋町店　愛媛
愛媛県松山市木屋町3-10-13　☎0899-24-8538

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	213,000	よい子のかちくん	ノーマル 2周目4面
アルカノイド	304,050	KGB	ランクA 19面
★大怪獣の逆襲	1,000,000＋α	SURPASSER-R.T	ランクB 8周目
メジャーリーグ	1,675,950	H.SHIBA	1コイン4面 6対0
ワールドカップ	5対0	CHAPION.NY	ノーマル 全面クリア
ＴＨＥ２６ＴＨＺ	10,000,000＋α	SURPASSER-R.T	ランクB 1コイン7周目
エンパイアシティー１９３１	135,700	SURPASSER -KANE	ノーマル
ファンタジーゾーン	155,600	たまごくん	ノーマル 7面
フェアリーランドストーリー	4,257,180	JAS	プレイヤー数 5
ＫＯパンチ	333kg	みかちゃん	

高知プレイハウスウイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	187,100	RYU	2機設定 NOボーナス
スペースハリアー	32,306,580	RYU	1コイン 全面クリア
アルゴスの戦士	3,117,130	XY.	1コイン 面クリア
グラディウス	2,936,100	·V·	レベルノーマルボーナス無
ハングオン	46,138,870	RYU	ライドオンタイプ
ダンプ松本	431,720	XY.	
妖獣伝	145,600	QXY	
ＲＦ２	219,900	Y.M	ノーミス ゴールイン
魔界村	442,900	XYZ	レベルノーマル
スクランブルフォーメーション	20,190,000	LAYKA	

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーボーイ	1,275,910	G.M.C.KBC	7-1
★アルゴスの戦士	6,171,380	G.M.C.N.R	最終面クリア ランクアップ
★ダーウィン４０７８	10,000,000	G.M.C.DURAN	92面 ランクアップ
★黄金の城	10,000,000	G.M.C.KBC &DRG	ランクアップ
熱血硬派くにおくん	338,050	G.M.C.N.K	2周目
妖獣伝	272,000	G.M.C.えるす	最終面クリア
闘いの挽歌	583,200	G.M.C.MAX	2周目最後
スクランブルフォーメーション	10,000,000	G.M.C.DURAN 他3名	
トイポップ	44,300	G.M.C.RIZ	17面
サイドポケット	54,000	G.M.C.KBC	4面

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	1,908,030	古野 裕志	
メジャーリーグ	1,600,400	山田 芳裕	ライオンズ優勝!
ダンプ松本	215,890	片山 道久	ラウンド5
黄金の城	1,952,500	入江 慎也	ガイウス6面
ファンタジーゾーン	10,126,080	古野 裕志	好評
ザ・リターン・オブ・イシター	PRIVATE -ALTER	大西 康満	49面
熱血硬派くにおくん	63,300	片山 道久	3面やったぜ
聖戦士アマテラス	241,500	野田 佳哉	
ダーウィン４０７８	309,210	永谷 康晃	
ガントレット	99,600	橋本 佳尚	VALKYR

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドカップ	Final Game Win	田川 務	優勝 ノーマル
ミスター五右衛門	193,000	鶴殿 浩	イージー
ガントレット	47,890	木下&板谷 VS. 戦闘4 あたり屋◯c	ウィザード 1コイン
マンハッタン２４分署	62,900	熊 秀人	イージー
スーパーチャイニーズ	1,881,000	安河内 隆	1プレイ
聖戦士アマテラス	257,600	岩永 好正	6面 ノーマル
ツインビー	1,397,000	山本 豊	ノーマル
トイポップ	44,750	吉谷 茂雄 & MOTOS.W.R	18面 2プレイ
ファイナライザー	1,585,700	吉谷 茂雄	ノーマル
妖獣伝	162,100	深堀 忠朗	ノーマル

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トイポップ	45,920	山口 健 山口 錦次郎	ノーマル
スクランブルフォーメーション	10,000,000	山口 錦次郎	ノーマル
ダーウィン４０７８	885,210	松田 げんぺい	ノーマル
スカイキッドデラックス	756,920	山口 健	21面
ハングオン	34,907,190	山口 健	シッドダウン 4'44"14
ガンスモーク	859,210	不明です	ノーマル
マンハッタン２４分署	207,000	山口 健	ノーマル
スーパーチャイニーズ	2,415,910	山口 健	ノーマル
テラクレスタ	3,876,650	江頭 秀孝	ノーマル
怒	269,120	不明です	ノーマル

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイドポケット	110,000	SSS	玉数6
バベルの塔	61,100	ON	
エンパイアシティー１９３１	52,770	ケンちゃん	
ダンプ松本	402,090	T·F	
聖戦士アマテラス	50,300	吉田	
ミスター五右衛門	136,550	MIN	
ワンダーボーイ	642,820	ABD	
スクランブルフォーメーション	2,730,000	678	
ファンタジーゾーン	4,758,200	もしもし	
ダーウィン４０７８	229,100	オッサン	

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	20,306,100	谷口浩之	ラウンド38
妖獣伝	293,600	TAYO	最終面クリア
バベルの塔	688,000	CAN	65面 オールクリア
怒	1,776,300	MGF 瀬野	最終面クリア
スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	TAYO	5周目
スーパーチャイニーズ	6,439,400	MGF 瀬野	1コイン 1人用
聖戦士アマテラス	1,218,400	MGF EVE	1コイン エリア24
ワンダーボーイ	856,110	TAYO	エリア5 ラウンド3
闘いの挽歌	860,800	MGF NYA	2周目6面 1コイン
ガントレット	539,877	MGF 瀬野	1コイン ウィザード

旭サービス都城店６Ｆプレイランド　宮崎
宮崎県都城市栄町20-1　☎0986-24-3300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルファックスＺ	10,000,000＋α	V.F.C-YAN	1コイン 全面クリア
★大怪獣の逆襲	2,222,552	V.F.C-TERMINATOR	1コイン 2周目 2面
スクランブルフォーメーシン	40,000,000＋α	V.F.C-YAN	1コイン 2周目
アーガス	5,910,650	V.F.C-YAN	1コイン 11エリア
熱血硬派くにおくん	161,200	V.F.C-YAN	1コイン 7面
怒	1,522,500	V.F.C-WIN	1コイン 最終面クリア
スカイキッド	612,040	V.F.C-WIN	1コイン 19面
アルカノイド	53,580	JAJAEMI	3面
メトロクロス	864,100	V.F.C-WIN	1コイン 32面クリア
ガンスモーク	9,999,999＋α	V.F.C-YAN	1コイン 10面クリア

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

1か月のごぶさたでした。VGG第2弾です。今月号の担当はVG界の生きた化石，見城こうじです，よろしく。今回もたくさんレポートが届いていますのでさっそくはじめましょう。なお，希少価値の低いゲームはある程度割愛させていただきました。

北海道

★地下鉄琴似駅そば，国道5号線沿いのボーリング場「サンコーボウル」には，なんと『ブロックくずし』があります。

国鉄琴似駅横のイトーヨーカドー琴似店には『ジービー』があります(MAP1)。

(札幌市・**西村加津子**)

■**見城**：女の子からレポートがくるとは感動もんでした。ブロック崩しっていうと何もフィーチャーのない元祖から，いろいろな変形版まであるので，正式名称・メーカー・内容・カラーor白黒などわかる範囲で書いてもらえるとありがたいです。

青森県

★八戸市の映画館「東宝」には『BOMB BEE』がある。このほかにも名前は知らないけど古いのがあります(MAP2)。

(八戸市・**与羽義幸**)

■**見城**：「このほかにも…」ってところをくわしく調べてほしかった！

茨城県

★こんにちは！今回紹介する茨城県桜村の銀河スクエアにある「ハイテックプラザ」には，『平安京エイリアン』，『スクランブル』『ドンキーコング』，『ムーンクレスタ』などがあります。あと題名のわからんゲームもいくつかあります(MAP3)。

(筑波郡・**三五秀昭**)

■**見城**：その題名のわからんゲームの内容だけでもいいから教えてください！

栃木県

★ここに書いたゲームは，僕が2年間かかって調べたものです。宇都宮はOLD GAMEの宝庫です。

東武デパート6F…『ラリーX』，『インベーダーIII』，『スクランブル』，『ロックンチェイス』，『五目並べ』，『マウサー』，『ルート16』，『スーパーコブラ』，『ツタンカーム』他(MAP4－A)。

Game & Books…『大相撲』，『Mr. Do！vs ユニコーンズ』他(MAP4－B)。

(宇都宮市・**林 深12才**)

■**見城**：ロックンチェイス！(力をこめて)懐かしいなー。デコカセットシステムの佳作の一つ。2面ごとのデモがユニークなドットイートゲームの亜流の1作でした。林君。12才とは思えない研究ぶり！

千葉県

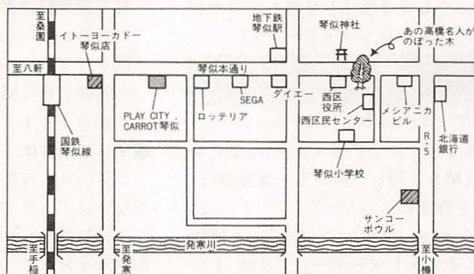
★市原市の『忠実屋』には，『スーパーギャラクシアン』，『THE THREE STOOGES』などがある(MAP5)。

(市原市・**泉川伸介**)

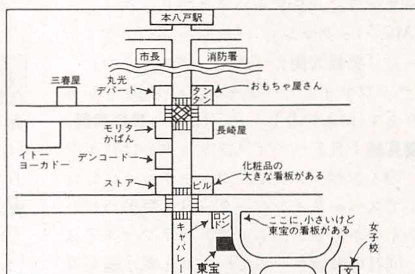
■**見城**：後者ははじめて聞く名前です…。察するに，アメリカにそんな題名の有名なコメディ映画がありますからそれをゲーム化したもの…？ぜったい見に行きます。

東京

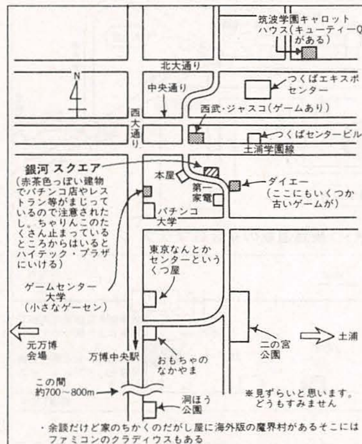
★西武線久米川駅前西友ストアー屋上には以下のゲームが残っています。『シェリフ』，『フロッガー』，『サスケvsコマンダ』，『サ



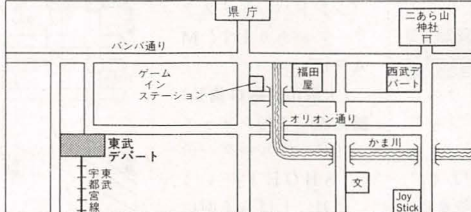
《MAP1》札幌市のVGGマップ



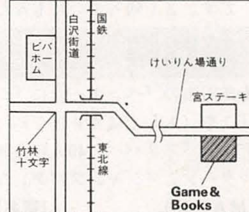
《MAP2》八戸市のVGGマップ



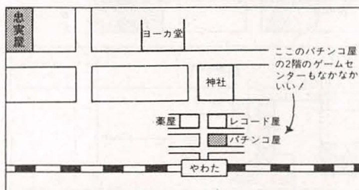
《MAP3》桜村のVGGマップ



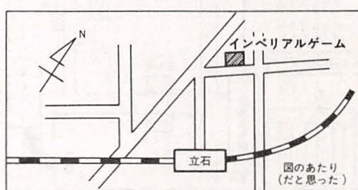
《MAP4－A》宇都宮のVGGマップ



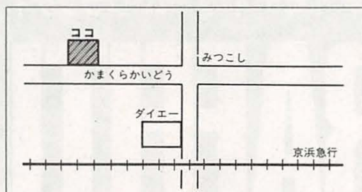
《MAP4－B》宇都宮のVGGマップ



《MAP5》市原市のVGGマップ



《MAP6》葛飾区のVGGマップ



《MAP7》上大岡のVGGマップ

ブマリン』,『ルナレスキュー』,『サブハンター』,『ギャラクシーウォーズ』,『ラリーX』他。 (東村山市・**東郷生志**)

■**見城**：サブマリンというのはVGではなく，いわゆるエレメカなのですが，ナムコの往年の名作といえます。

★葛飾区立石4丁目の「インペリアルゲーム」に『スペースファイアーバード』,『銀河帝国の逆襲』などがあります(MAP6)。

(江東区・**秋元正夫**)

神奈川県

★横浜市港南区の上大岡「ジャンボ」には『ジャンプバグ』,『ニューヨークニューヨーク』,『サスケvsコマンダ』などがある(MAP7)。 (横浜市・**酒井正一郎**)

★国鉄根岸線洋光台駅前の「マイストア・マツザカヤ」洋光台店2階に，『ホッパーロボ』，『クラッシュローラ』，『JACKER』などが20～30円で置いてあります(MAP8)。 (横浜市・**小林大介**)

新潟県

★三条市のまるよし本店6階には,『インターステラ』,『SF―ハイスプリッター』,『Ms.パックマン』，『クレージークライマー』,『悪戯天使』,『ディープスキャン』,『ヘリファイア』,『ジャンプバグ』などがあります(MAP9)。 (By **想作同盟**)

■**見城**：SF―ハイスプリッターは任天堂のインベーダーで，フィーチャーにおいてスペースインベーダーⅡに類似点がいくつかあるゲームです。ヘリファイアは同社の戦闘ゲームで，ヘリと戦水艦が戦うものです。この2機種は超値打ちものです。よく残っていたもんだ。エライ!

静岡県

★島田市の「ペンキー」に『ジャイラス』「こや（もしくはガレージ）」に『プレアデス』,『アリババと40人の盗賊』,『パラレルターン』,『ジャンプバグ』などがある。(MAP10)。 (**匿名匿住所希望**)

《MAP12》茨木市のVGGマップ

《MAP8》洋光台のVGGマップ

■**見城**：プレアデスはテクモ(旧テーカン)が発売元の戦闘ゲームで，背景かと思っていたキャラがいきなり敵に応戦をはじめるというよくわかんないゲームです。

三重県

★桑名郡長島町の「長島温泉」＆「グランスパーナガシマ」はOLD GAMEの宝庫である。ここは日本でもかなり大きな遊園地として有名だが「ジャンボ海水プール」と「長島温泉」内にあるVIDEO GAMEには良いものがそろっている。これは昨年のことだが…『バルーンボンバー』,『ルパン3世』,『トランキライザーガン』,『ギャラクシアンⅠ～Ⅲ』,『N―サブ』,『カンガルー』,『ジャンプバグ』,『フロッガー』,『ターピン』,『クイックス』,『ブロックくずし』などなどまだあるかも…(MAP11)。

(名古屋市・**坂野篤世**)

■**見城**：う～ん，慰安旅行を兼ねて行くかあ。バルーンボンバーといえば穏やかなBGMとはうらはらに，ドンドン移動範囲が狭まっていく残酷さがよかった。ルパン3世はルパンが峰不二子との間に子供を作ってしまう原作を無視したデモがよかった。どちらもタイトーです。

大阪府

★茨木市ダイエー茨木店には『ジービー』,『ルナレスキュー』,『フエニックス』などがあります(MAP12)。(摂津市・**東田諸行**)

★大阪市平野区のスーパー，「カナエ」の屋上には『ガンマン』,『インベーダー』の海賊版『ショーエイイントルーダー』,「文映」というゲーム・センターには『シンドバッドミステリー』があります(MAP13)。

(大阪市・**堀口貴弘**)

■**見城**：このショーエイイントルーダーの「SHOEI」という会社，しばらく前に

《MAP13》平野区のVGGマップ

《MAP9》三条市のVGGマップ

《MAP10》島田市のVGGマップ

倒産してしまいました。

★豊中市庄内の「テレビゲームJOY」には,『ツタンカーム』,『スーパーライダー』,『THE END』,『トップローラー』，『パチプロフィーバー』など，「ガリバー」には『ザ・パーカッサー』,『Mr. Do! vs ユニコーンズ』,『ワイリータワー』などがあります(MAP14)。

(吹田市・**白い戦士ヤマト**)

■**見城**：かなりスゴいラインナップですが，特にTHE ENDとザ・パーカッサーは幻中の幻といえます。前者は敵にTHE ENDの文字を完成されるとTHE ENDになってしまうむなしいゲーム。後者はタイトーのスペースクルーザーと一部同じBGMが使われていたような覚えがあります。

■**VGG大賞は!**

今月のVGG大賞は本当に1名選ぶに忍びないほど力作ぞろいなのですが，年の若さに感動させられた宇都宮市の林 深君にあげちゃおう!

《MAP11》長島温泉のVGGマップ

《MAP14》豊中市のVGGマップ

キミの疑問にプロがズバリ答える

ゲーム・プログラミング講座

回答者：ゲームスタジオ

本コーナーは「XEVIOUS」や「ドルアーガの塔」を創ったゲーム・デザイナー遠藤雅伸さんと，そのグループ「ゲームスタジオ」のメンバーが，読者の皆さんのゲーム・プログラミングに直接アドバイスをしてくれるページです。応募のきまりを読んで，どしどし質問をお寄せください。

みなさんこんにちわっと。今回はかなり軽めの大野木さんですよっと。

ところで，プログラミング・テクニック部門担当のチャーリーやまもが大忙しのため，当分のあいだ，残念ながらお答えできません。これはナイショなんだけど，ゲームを作っているんです（影：ナイショになってないじゃないですか）。

実際問題として，プログラミング・テクニック部門への質問が，お便りのうちのほとんどをしめているので，これに答えないのではこのコーナーの存続する意味がまったくなくなってしまうという，大問題が今ここに提起されたわけです。

そこで『どうしよう？』と慎重に検討を重ねてまいりました結果（美濃部さんって知ってる人，手をあげて！），『存続の意味がないのなら，いっそのことやめてしまおう』という結論に達したので，このコーナーは今月かぎりでおしまい。ジ・エンドです。

それではみなさん，また会う日まで，ごきげんよう，さようなら！

と影さんに伝えたところ，あの影さんがまっさおな顔（?）で電話をかけてきて，「なげたらあかん！」と言ってきたわけ。そこで，今回は大野木さんがお答えすることになったわけなのさっ。だから，プログラミング・テクニック部門に質問した人，かわりに大野木さんが答えられるわけがないから，ガッカリしなさい。

さて，あんまりふざけてばかりいて，また影さんにしかられるといけないので，まじめにしょうっと。

最近のプログラミング・テクニック部門への質問なんだけど，ちょっとかんちがいをしている人たちがいます。

その1．たとえば，「MSXのBIOSのカセット・インターフェースの番地，インター，リターン・パラメータをぜひ教えてください：**東京都　田嶋 正**」とか，「6601SRでDMAをOFFにするのがわかりません。どうか教えてください：**大阪府　藤井友弘**」とか，このような『特定の機種の特定な使いかた』に関する質問は，『誌上公開質状』のコーナーにしなさい。はっきり言っとくけど，ゲームスタジオでは，そんなことまではとてもわかりません。

その2．「2月号でのX1用のスイートハートで…(以下略)：**京都府　和田幸太朗**」とか，「6月号の花泥棒大作戦を打ち込み，RUNしたのですが…(以下略)：**神奈川県　堀内重信**」とか，これはゲームスタジオで作ったゲームじゃないのっ。ベーマガ編集部に直接聞きなさい。

その3．「構造化プログラミングに適したNSチャートPADとは，いったいどのようなものでしょうか？　教えてください：**群馬県　内田恭広**」とか，「一般的な8ビット・パソコンでBASICレベルで虚数を使った複素計算をさせるにはどうしたらよいのでしょう…(以下略)：**新潟県　笠原武彦**」とか，おいおい，君たち，おじさんたちはゲームを作っているんだよ。質問する相手をまちがえてるよ（正直に言って，こんなのなにがなんだかわからない）。

その4．「キャラクターを使って動かそうとしたんですけれど，なぜか，カーソルを1回1回押さないと動かないのですが，どうしたらいいですか：**特に名を秘す**」。それはねえ，君のプログラムがそうなっているからなんだよとしか答えられないでしょ，リストもなんにもなしでは。

その5．あえて例をあげないけど，これがいちばん多い。前にもいったでしょ，質問する前にマニュアルをしっかり読みなさいって。マニュアル読んでもわからない人は，経験者に聞くのがいちばんです。でなければくわしい解説書を自分で買って読みなさい。たとえば，PC××××活用法とかいった本がたくさんでてるでしょうが。それでもわかんない人は，はっきりいって能力不足なのだからといってあきらめずに，とにかくいろいろやってみることです。

おじさんたちだって，『なんでも知ってる』わけじゃないんだからね。

その6．「MSXのSCREEN2でINPUT文が使えないのですが，なんとかしてください」。いいい，この質問はチャーリーがすでにお答えしているものなんだよ。毎号しっかり読みなさい。古い号を持ってない人，バックナンバーは在庫があれば，普通送ってくれるものだから，ベーマガに請求しなさい。品切れのときはあきらめなさい。

そうは言っても，困ってしまって，どうしたらよいのかわからない，君たちの気持ちはよくわかるつもりだ。だからこそ，チャーリーだって，遠藤さんだって，みんないっしょうけんめいにお答えしているんだ。でもね，なかにはひどいのもあるんだな。名前は書かないでおくけど「ぼくはMZ－721を持っています。PAINT機能がついていませんので色をつけるのがめんどうです。どうかPAINTのサンプル・プログラムを作って，くわしく説明してください。X，Y，CO(カラー)で」や，「僕はFM－7を持っています。ゲームを作りたいのですが，キャラクターのデザインで困っています。一応原案はできているのですが，DATA文にするのに，さっぱりわかりません。そこで，ぜひ，簡単でもいいですから，作ったキャラクターをDATA文に直せるパターン・エディタを作ってください」。とか，「PC－6001で横スクロールをおねがいしまーす。できたらSCREENモード2がいいんですが…できるだけ高速がいいんですが…，ぜいたくですがスクロール範囲が指定できたほうがいいんですが，むりなら上2，下1行あけてくださいませ。MSXでよくあるんだから，もち，6001でもやってくれますね…」。

おじさんはあきれてものも言えないね。めんどうだから人に作ってもらって，楽をするわけ？　原案があるんだったら，なぜ自分で作らないの？　だいたい，プログラムってのは，けして簡単じゃないんだよ。MSXでよくあるんだから，もち，6001でもやりなさいよ，自分で。もち，できるでしょ？

いいかい，君たち，そんなふうな気持ちでいると，ゲームを作るどころか，パソコンをマスターすることすらできないよ。

でもって，最悪なのが「僕の作ったキャラクターを使ってゲームを作ってください。

ベーマガに載らないまでも，プログラムを送ってもらえないでしょうか」とか，「サッカーのプログラムを作ったのですが，どうもうまくいきません。どうか，プログラムを作って，そのプログラムを送ってもらえないでしょうか」これだもんね。これも名前はださないでおくけど，いいかい，おじさんたちはね，ゲームを作ってそれでもって生活してるの。わかるでしょ。だいいち，この質問のいったいどこが『プログラミング・テクニック』と関係があるの？　ね，とってもはずかしいでしょ？

いつもだったら，このような質問は無視してボツにするんだけど，最近あまりにもひどいんで，あえて載せました。それと，いただいたお便りには，すべて目をとおしていることもわかってほしかったしね。

でね，さっきも言ったとおり，チャーリーも忙しくなってきて，満足にお答えできなくなったわけだし，質問自体，どうしても『特定の機種の特定な使いかた』にかたよってしまうので，プログラミング・テクニック部門はしばらく休止します。

それとね，ＢＡＳＩＣで『リアルタイム・アクションゲーム』をファミコンとかアーケード機なみのレベルで作るというのは，ものすごく大変なんだ。くわしい説明は，長くなるのでしないけど，『他人のふんどしで相撲をとる』ようなもんなんだ。

だから，『自分のふんどし』つまり，マシン語レベルで作るのがベストなんだ。

さて，前置きがものすごく長くなったけれど，Ｑ＆Ａにいってみよう。





プログラミング・テクニック部門

Q ぼくは，グラディウスとツインビーをまぜあわせたようなゲームを作っています。だいたいできたのですが，さいごに悩んでいるのがこれ。ツインビーの分身のようにしたいのですが，どう考えてもできません。いいプログラムを教えてください。

〔滋賀県・小倉宗介12才〕

A プログラムは教えてあげない。だけど，よい方法を教えてあげるから，あとは自分でプログラミングしなさい。

まず，ポジションのバッファを適当な数(たとえば8個)用意します。そして，7番目を8番目に，6を7に，5を6に，4を5に，3を4に，2を3に，1を2に，それぞれ転送し，1番目に自分のポジションを入れます。そして，分身には，8番目にあるポジションを送るのです。この操作を，自分が動いているときだけ行なうとグラディウスになり，動きに関係なく毎回行なえばツインビーになります。

〔回答者：**大野木彦左衛門**〕

Q ゲーム中にキャラクターがスプライトと重なったとき，ぶつかったかどうか調べるのは，どうしたらいいんですか？

〔宮城県・斉藤靖之11才〕

A スプライトのポジションから，キャラクターのアドレスを割りだすプログラムを作り，そのアドレスにあるキャラクター・コードを読み取り，それが通路のコードだったらぶつからない，壁のコードだったらぶつかったというふうにするのです。

〔回答者：**大野木彦左衛門**〕

Q ＰＣ－6001mkIISＲで，スコア表示のときケタをそろえて，1の位のX座標がいつも同じになるようにするには，どないしたらいいんですか。ちなみにＰ6にはＰＲＩＮＴ　ＵＳＩＮＧというのがありません。

〔和歌山県・鈴木啓之15才〕

A おじさんはＢＡＳＩＣをよく知らないから，なんともいえないんだけど，書きはじめの位置は指定できるんでしょ？　そしたらスコアのケタにあわせて書きはじめの位置を変えればいいんじゃない？

〔回答者：**大野木彦左衛門**〕

★　★　★　★

お知らせ

大野木彦左衛門氏（うじと読む）も話したとおり，チャーリーやまも氏が大忙しのため，来月からしばらくの間，「プログラム・テクニック部門」はお休みします。ごめんなさい。

（編集部）

応募のきまり

①質問は１人が１部門に対し１テーマについてのみできるものとします。
②自分の住所，氏名，年令，電話番号は必ず書くこと。
③質問は封書かハガキにきちんと書き，係名と部門名を必ず書いてください。
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社出版部　マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「ゲーム・プログラミング講座」①ゲーム・デザイン，②サウンド・クリエイト，③キャラクター・デザイン（いずれかを記入）。

なにわ先生突然参上申す

Q なにわさん，僕はこれから迷路ゲームを作ろうとしているのですが，迷路の作りかたを教えてください。また，どうしたら，多くの面を小さくまとめることができますか？

〔岩手県一関市・なにわともあれ14才〕

A 迷路ゲームで代表的なものといえば，ドルアーガの塔だと思います。この迷路をパソコンで作るのに，どうしたらいいかを説明すれば，だいたいのことは理解してもらえると思います。

まず，一番簡単な方法は，ＢＡＳＩＣで"━"，"┃"，"■"などを使って，

```
PRINT "■━━■━━■━━■━━■
PRINT "┃        ┃        ┃
PRINT "┃        ┃        ┃
PRINT "■    ■━━■━━■    ■
```

と作っていけばこれも立派な迷路です。

問題は，ドルアーガの場合，60面もあるので，これだとメモリがたらなくなってしまいます。これは一つのキャラクターに対して１バイト使っているからです。そこで，**リスト１**のように，三つのブロックを一つにして，それをプリントする方法（40行～70行）だと，３分の１ですみます。

迷路のデータの作りかたは，この他にもいろいろな方法があります。**リスト１**の方法をヒントにすれば，もっと少ないＤＡＴＡで，作ることができると思います。

たとえば，**リスト１**の30行で読みだされるＤＡＴＡは，０～３までの数字しか使っていません。そこで，１の位の０～３，10の位の０～３をうまく使ってやると，またまた半分のデータですみますよ。

この考えを応用すると，ＰＲＩＮＴ文のみだとＤＡＴＡだけで約1400バイトかかるところが，110バイト以内におさまります。

〔回答者：**なにわ**〕

《リスト１》迷路をつくる例のプログラム・リスト
（この場合，ＤＡＴＡは17×17にする）

```
10 FOR I=0 TO 16
20 FOR J=0 TO 16
30 READ D$
40 IF D$="0" THEN A$="■  "
50 IF D$="1" THEN A$="■--"
60 IF D$="2" THEN A$="   "
70 IF D$="3" THEN A$="|  "
80 PRINT A$;
90 NEXT J:PRINT
100 NEXT I:END
110 DATA 0,0,0,0,0,0, .........
120 DATA 1,1,1,1,1,1, .........
130 DATA 3,2,3,2,3,2, .........
140 DATA 3,2,3,3,3,2, .........
150              :
160              :
```

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。



僕の持っているFS-5500で，VHDpc インターアクション・ゲームをやりたいと思うのですが，できるのでしょうか？できるなら何が必要ですか？

〔千葉市・**片山隆文14才**〕



FS－5500等のMSX2用のVHDインターフェース・カートリッジは現在開発中です。FS－5500にはスーパーインポーズ機能が内蔵されていますので，VHDインターフェース・カートリッジのほかに必要なものは，インターアクション・ディスク（ソフト）とVHD言語対応のVHDビデオディスク・プレーヤーに，RGBマルチ（21ピン）端子付，または映像・音声端子付テレビと接続コードです。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕



VHDpcインターアクション・システムで，発売予定になっている「タイムギャル」「ロードブラスター」などのプログラム・カセットはX1シリーズすべてに使えますか？

また，VHDpcインターアクション・システムの機能をくわしく教えてください。

〔福島県いわき市・**片寄国博16才**〕



VHDインターアクション・シリーズのソフトは，シャープX1シリーズならどのシリーズでも使えます。ただし，I／Oの拡張やデータ・レコーダの必要な機種もあります。

また，ゲームをする場合，X1は，ノーマル・モードでお使いください。

シャープX1シリーズをお使いの場合，X1本体に加えて，VHDコントローラ・ボード，VHDインターフェース・ユニット，VHDインタープリター（シャープ製）と，シャープのVHDpcの付いたVHDビデオディスク・プレーヤが必要です。

くわしくは**第1表**のシステム一覧を参考にしてください。

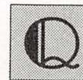
VHDインターアクション・システムとは，パソコンでVHDをコントロールすることでスーパーインポーズ機能などを使って，informationやゲームなどに使うシステムのことです。ゲームでは，ゲーム・センターのビデオゲームに近いものができるのです。

〔回答者：**ニッパーくん**〕

《第1表》シャープVHDpcインターアクション・システム一覧表

必要機材 ＼ X1の種類	ディスプレイ	拡張36ポート CZ-8EP ¥11,800	拡張36ボックス CZ-8IEB ¥29,800	グラフィックRAH CZ-8GR ¥32,000	データ・レコーダー CZ-8RL1 ¥24,800	VHDコントローラー・ボード VO-20PS ¥27,000	VHD●●インタープリター VO-201P ¥5,000	ビデオディスクインターフェース・ユニット VO-20PC ¥55,000	シャープVHDpcビデオディスク・プレーヤー	VHDpcマーク付インターアクション・ソフト
X1(CZ-800C) ¥155,000	CZ-800D ¥113,000	○	－	○	－	○	○	○	VP-2400 ¥149,800 又は，VP-2600 ¥109,800 又は，VP-X10B ¥103,000	○
X1C(CZ-801C) ¥119,800	CZ-801D ¥99,800	－	○	－	－	○	○	○		○
X1D(CZ-802C) Y198,000	CZ-802D ¥128,000	○	－	－	○	○	○	○		○
X1CS(CZ-803C) ¥119,800	CZ-801D ¥99,800	－	－	－	－	○	○	○		○
X1CK(CZ-804C) ¥139,800	CZ-801D ¥99,800	－	－	－	－	○	○	○		○
X1turbo MODEL 10(CZ-850C) ¥168,000	CZ-850D ¥129,800	－	－	－	－	○	○	○		○
X1turbo MODEL 20(CZ-851C) ¥248,000	CZ-850D ¥129,800	－	－	－	○	○	○	○		○
X1turbo MODEL 30(CZ-852C) ¥278,000	CZ-850D ¥129,800	－	－	－	○	○	○	○		○
X1turpo II (CZ-856C) b ¥178,000	CZ-855D ¥119,800	－	－	－	○	○	○	○		○
X1G MODEL 10(CZ-820C) ¥69,800	CZ-820D ¥79,800	－	－	－	－	○	○	○		○
X1G MODEL 30(CZ-822C) ¥118,000	CZ-820D ¥79,800	－	－	－	○	○	○	○		○
X1F MODEL 10(CZ-811C) ¥89,800	CZ-811D ¥89,800	－	－	－	－	○	○	○		○
X1F MODEL 20(CZ-812C) ¥139,800	CZ-811D ¥8,980	－	－	－	○	○	○	○		○

※インターアクション・ソフトによって（例えば，サンダーストーム／バーディートライ）は，VHD言語インタープリターVO-201Pは必要ありません。
※VHD言語インタープリター付テープバージョンのみです。



FCNというネットワークがはじまりますが，電話機とファミコンをどう接続するのですか？

また，ネットワークで自分の情報をだすとき，キーボードは使わないでよいのでしょうか？

〔埼玉県越谷市・**山本吉信13才**〕



任天堂が行なおうとしているネットワークについてですが，当初は各ご家庭の電話機にディスク・ファクスを接続し，ディスクカードでファミリーコンピュータ・ディスクシステムと結ぶという計画でしたが，まず，多くのユーザーにディスク・ファクスを知ってもらいたいということから，全国の主要玩具店，デパートにディスク・ファクスを設置することになりました。

そして，このディスク・ファクス（店舗用端末機器）と任天堂本社に設置したホスト・コンピュータとを一般公衆電話回線等で結んだ，店舗用ファミリーコンピュータ・ネットワークを活用し，全国的な規模の「ゴルフイベント」を開催する予定です。

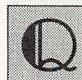
ゴルフイベント用ディスクカードを買ってもらい，自宅のディスクシステムでゴルフゲームを楽しんでください。良いスコアをだしてディスクカードにSAVE（記録）します。これは現在使われているファミコンのコントローラで操作できます。

そのカードをディスク・ファクスのあるお店へ持って行くと，任天堂のホスト・コンピュータにディスク・ファクスでデータを送信されます。折り返し，受け付けたことを示す記録と順位がディスクカードに書き込まれます。そして，全国から何回でも応募できるシステムになっています。

なお，家庭用のディスク・ファクスを利用したネットワークについては，ディスク

システムの機能拡張も含め，いろいろ検討中です。

〔回答者・マリオ〕



日立のJB-806E（来夢来人）を持っていますが，周辺機器や通信ソフトが少なくて困っています。できたら，使える機器や関連商品を教えてください。

〔大阪府東大阪市・大薗　明22才〕



「来夢来人」は，インターフィールド社の製品です。現在通信ソフトとしては，PLAZA NET(価格50,000円)を発売しています。その他のソフトとしては，第2表の種類が，あります。

《第2表》 来夢来人の通信ソフト

品　　名	標準価格
ENGLISH-EFX	180,000円
BUSINESS-EFX	98,000円
BASIC-EFX	66,000円
〃　-ADVANCE	82,000円
MULTI-EFX	178,000円
〔BUSINESS〕	
日本語ワープロ	40,000円
在庫管理	15,000円
ダイレクト・メール	15,000円
英文ワープロ	15,000円
給与計算	20,000円
ファイル検索	15,000円
顧客管理	15,000円
漢字BMCALC	50,000円
〔AMUSEMENT〕	
DEMO, POKER	12,000円

その他ハード関係としては，つぎの種類があります。

ドットインパクト・プリンタ，サーマル・プリンタ，増設ミニ・フロッピーディスク・ドライブ，マウス，RS-232Cカード，拡張RAMカード，漢字ROMカード，漢字対応モニタ，RGBコード，ROM・RAM一体形カードなど。

その他「来夢来人」はS1とつぎの2点がことなっています。

(1)　1ドライブ（320K）カセット内蔵
(2)　S1にあるIG機能が「来夢来人」にはない

以上が大きくことなる点ですが，「来夢来人」は，ソフトウエアの機能をあげるため，本体にミニ・フロッピーディスク1台と電子コントロールによるオーディオ再生装置が一体化して開発されました。

とくにナレーションや音楽との音声同期が可能ですのでCAI教育等に利用されています。ですから原則としてIG機能を使用していないS1純生ソフトならほぼ動作するはずです。

〔回答者・グッドS1〕



PC-9801用のミュージック・ジェネレータ（PC-9801-14）のSコマンドがありますが，これの使いかたとどんな音がでるのかを教えてください。また，Sコマンドをマシン語で組めませんか？

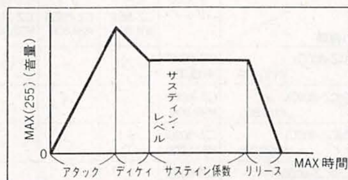
〔茨城県勝田市・小笠原輝幸18才〕



ピアノをたたいて音をだすとポ～ンと鳴りますが，「ポ」から「ン」までの時間と音量を調整するコマンドです（この一つの音の時間と音量の内容をエンベロープといいます）。

ピアノを強くたたいたときと，軽くたたいたときでは，音量や音の長さもちがっているように，そのエンベロープを作るのがSコマンドです。

エンベロープは，アタック係数，ディケイ係数，サスティン・レベル，リリース係数，サスティン係数から成り立ってます。



《第1図》 エンベロープの音量と時間の関係

①アタック係数は音の最大音量までの時間
②サスティン・レベルは安定した音量
③ディケイ係数はアタックからサスティン・レベルまでの時間
④サスティン係数は，サスティン・レベルが安定している時間
⑤リリース係数とはサスティン・レベルから音が消えるまでの時間

以上の五つをSコマンドで設定します。

また，エンベロープを，マシン語で組むことは可能です。そのためにはシンセサイザLSI（TMS3631-RI104）を研究されるとよいでしょう。

〔回答者・Yui.〕



NECからPC-IN 502というパーソナル・イメージスキャナが発売されましたが，この対応プリンタでPC-PR 103，PC-PR 406やパソコンのPC-8801mkIIMRで使えるのでしょうか？

〔福岡市・チョンマゲ先生Mr.原15才〕



PC-IN502は汎用的に設計されたイメージスキャナです。

基本的にはRS-232 Cインターフェースで読み取ったデータをシリアルに転送します。その他にNEC仕様の汎用パラレル・インターフェースも持っており，PC-8800シリーズ，PC-100 シリーズには汎用パラレル・インターフェース・ボードがありますからRS-232 Cよりも高速に転送できます。PC-9800シリーズには他メーカーから同様なボードがでています。

というわけで，PC-8801mkII mRであろうと何だろうと接続して使用することは可能なのですが，それではたして何をしたいのかが一番大切です。現在PC-IN502を利用するソフトは約30種類程ありますが，その中で目的のソフトがあるのかないのかもしあればインターフェースは何を使うようになっているのか，マウスが必要かなどを知る必要があります。

なお，PC-IN502 にはプリンタへ直接イメージを出力できる機能があります。PCシリーズの16ドット，または24ドットのプリンタであればすべて使用できます。ちなみにPC-PR103は16ドット，PC-PR406は24ドットですから，どちらも可能です。

〔回答者：Mr. 66〕



NECのPC-8001mkIIを持っていますが，PC-8001mkIISRに買いかえようと思っています。そこで，今使っている，ディスプレイ（PC-8049N），データ・レコーダ（PC-6082），プリンタ（ミニエース）はSRでも使えますか？使えないなら，SR用の周辺機器を紹介してください。

〔東京都品川区・山口真一11才〕



PC-8001mkIISRと，PC-8001mkIIは互換性を保っておりますので，現在使用中のディスプレイPC-8049N，データ・レコーダPC-6082，ミニエース・プリンタ等はそのままご利用いただけます。

〔回答者：雄太郎〕



MZ-2500のアルゴ機能には何か追加ができるのですか？くわしく教えてください。

〔東京都品川区・山口　誠15才〕



アルゴ機能とは，IPLロードのときにMZ-2500に読み込まれる大変便利なソフトウエアで，BASICやテレホン・ソフトを使用中にアルゴキーを押すだけでいつでも使用できます。

BASICメディアには，はじめから画面1の三つのサービス・プログラムが登録されていますが，今回このアルゴ機能に追加できるソフトウエアとして「Simple DB 愛ちゃん」が発売になりました。

「Simple DB 愛ちゃん」は，下記のような特徴を備えたソフトウエアです。

- アルゴ機能で動作する簡易カード型データベース・ソフト
- 通信機能をサポート（オートダイヤル・データ送受信）
- 1画面を1ページとして，400ページのカードを1ディスクで管理
- データ・ディスクの交換でデータ容量・用途は無制限

「Simple DB 愛ちゃん」
発売元：SBCソフトウエア(株)
価　格：9,800円

〔回答者：MZいちばん〕

```
《《《サービスプログラムの選択》》》

電卓(calculator)  使用 不要        ＊＊ 未使用 ＊＊

color simulation  使用 不要        ＊＊ 未使用 ＊＊

auto dialer       使用 不要        ＊＊ 未使用 ＊＊

＊＊ 未使用 ＊＊                    ＊＊ 未使用 ＊＊

＊＊ 未使用 ＊＊                    ＊＊ 未使用 ＊＊
```

画面1．BASICメディアに登録済のアルゴ機能で呼びだせるサービス・プログラム

```
《《《サービスプログラムの選択》》》

電卓(calculator)  使用 不要        ＊＊ 未使用 ＊＊

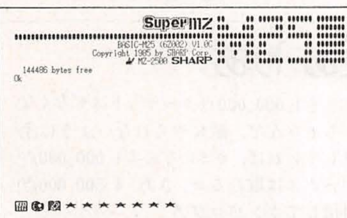
color simulation  使用 不要        ＊＊ 未使用 ＊＊

auto dialer       使用 不要        ＊＊ 未使用 ＊＊

Simple DB         使用 不要        ＊＊ 未使用 ＊＊

＊＊ 未使用 ＊＊                    ＊＊ 未使用 ＊＊
```

画面2．サービス・プログラムに「Simple DB 愛ちゃん」を登録した



画面3．サービスプログラムに「Simple DB 愛ちゃん」を登録したあと，BASIC起動時にアルゴキーを押したところ。使いたい機能のアイコンを選んで，リターン・キーを押すだけでOK！



僕はMZ－1500を持っているのですが，MZ－1500にプリンタのMZ－1P17を接続して，4倍角印字はできますか？できるならそのやりかたを教えてください。

〔奈良市・**三ッ井良兼14才**〕



できます。

MZ－1P17では，普通文字や漢字，イメージ・データを縦・横それぞれ2倍に拡大することができますので，縦にも横にも2倍にすれば4倍角印字となるわけです。

参考までに**リスト1**に簡単なプログラム・リストと印字例(**第2図**)を掲載しておきます。

〔回答者・**MZいちばん**〕

《第2図》MZ－1P17の印字例

```
1234567890
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
1234567890
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
```

《リスト1》MZ－1P17で倍拡文字を印字するプログラム・リスト

```
100 GOSUB 230 ─────────────   普通文字印字
110 PRINT/P CHR$($1B);"W";CHR$(1);
120 GOSUB 230 ─────────────   横2倍拡大印字
130 PRINT/P CHR$($1B);"W";CHR$(0);
140 PRINT/P CHR$($1C);CHR$($74);
150 GOSUB 230 ─────────────   縦2倍拡大印字
160 PRINT/P CHR$($1C);CHR$($75);
170 PRINT/P CHR$($1B);"W";CHR$(1);
180 PRINT/P CHR$($1C);CHR$($74);
190 GOSUB 230 ─────────────   4倍角印字
200 PRINT/P CHR$($1B);"W";CHR$(0);
210 PRINT/P CHR$($1C);CHR$($75);
220 END
230 PRINT/P "1234567890"
240 RETURN
```



SC－3000では，カラー・ミキシングで210色だせるそうですが，そのやりかたを教えてください。また，これはホーム・ベーシックでもできますか？

〔京都府向日市・**早川　修15才**〕



パソコンは，機種によってそれぞれ決まった色を持っていますから，それ以外の色を使う場合にはくふうが必要です。SC－3000は15色と透明色を持っています。それ以上の色を使うには二つの色を並べてちがう色に見せます。

二とおりの例（**リスト2**）を参考にしてCGを試してみてください。

例1はスプライトとバックカラーの組み合せです。

例2はグラフィック・キャラクターとライン文の組み合わせです。

ホームベーシックでも，同じ方法で使えます。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

《リスト2》SC－3000のカラー・ミキシング・プログラム・リスト

```
100 REM------カラーミキシング(1)--
110 X=120:Y=90
120 SCREEN 2,2:CLS
130 PATTERN S#0,"AA55AA55AA55AA55"
140 FOR LC=2 TO 15
150 LINE(X,Y)-(X+16,Y+16),LC,BF
160 FOR SC=0 TO 15
170 FOR W=0 TO 100:NEXT W
180 SPRITE 0,(X,Y),0,SC
190 SPRITE 1,(X+8,Y),0,SC
200 NEXT SC
210 FOR W=0 TO 200:NEXT W
220 NEXT LC
230 END
300 REM -----カラーミキシング(2)--
310 SCREEN 2,2:CLS
320 X1=120:Y1=48
330 COLOR CC
340 CURSORX1,Y1:PRINT"▦▦▦"
350 FOR C=0 TO 15
360 COLOR 0,C,(X1,Y1)-(X1+18,Y1+8),1
370 FOR W=0 TO 50:NEXT W
380 NEXT C
390 CC=CC+1:GOTO 330
400 END
410 GOTO 410
```



X1G用のFM音源ボード(CZ－8BSI)は，従来のX1(C／D／F／ターボなど)にも使用できるのですか？また，BASICでコントロールできますか？

〔福岡市・**井上浩一**〕



FM音源ボード(CZ－8BS1)は，すべてのX1シリーズ，X1turboシリーズでご使用いただけますが，付属のツールは5インチのディスク版ですので，ツールを使う際は5インチ・フロッピーディスクが必要です。このツールにはBASICリンカーも付属していますので，エディタで作成した演奏データを，自分で作ったBASICプログラムで利用することができます。

〔回答者：**多田太郎**〕



X1Gには，NEW BASICが搭載されているのですか？また，XIGの特徴も教えてください。

〔和歌山県・**とんちんかんちんとん15才**〕



X1GにはディスクBASICのV1.0と，V2.0，テープBASICV1.0が付いています。ディスクBASICのV2.0はNEW BASICとして別売りされているものと同じです。

X1Gは，X1シリーズと同様の機能を持ち，さらにつぎのような特徴があります。

①マッチ・ビジュアル端子を搭載

②ジョイカードを標準装備

③横幅33cmでタテ・ヨコ両用タイプ

X1シリーズ用のソフトウエア，周辺機器はすべてご使用いただけます。

〔回答者：**多田太郎**〕

応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。

②質問内容，質問対象メーカーは，1ハガキ1社，1質問にしてください。

③ハガきの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。また，ボールペンか万年筆をお使いください。

④質問記入をしたら，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。

⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係

アイワから10キーダイヤル内蔵MAモデムが発売

本格的にパソコン通信をやってみたいと思っているキミに，アイワから10キー内蔵のMA（自動着信）型モデムのＰＶ－Ｄ10（写真１）が発売されました。

このモデムは，10キー式ダイヤルを内蔵しているので，外部電話機を使わずに直接ダイヤルできます。また，ＭＡ型ＮＣＵの採用で，いちいちスイッチ操作をせずに，自動的に，送られてきた情報を着信できます。

通信速度は300bps（全二重）と1,200bps（半二重）で幅広く対応できます。

その他，パソコンとデータ・レコーダを仲介できるＣＭＴ端子，動作状態がひと目でわかるＬＥＤ表示，データ音声用モニタ・スピーカなど，いろいろな機能がついて価格は32,000円です。

きみもパソコン通信に，アクセスしてみませんか？

問い合わせ先：〒110 東京都台東区上野1-11-9 アイワ㈱ 広報課「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真１》アイワの「ＰＶ-Ｄ10」

カプコンからファミコン版「戦場の狼」発売

本格戦争アクション・ゲームとして，ゲーム・センターで昨年大人気となった「戦場の狼」がファミコン・ソフトとして，カプコンから発売されます。

ゲームの内容はもうみんなは知っていると思いますが，特殊訓練をうけた兵士「スーパー・ジョウ」が，ジャングルの奥地で敵の本部を破壊する指令を受け，１人でゲリラ戦をいどむというアーケード版と同じものです。

ファミコン版では，アーケード版の迫力をそのままに，隠しキャラ等，ファミコンならではの楽しさを味わえます。

ファミコン版「戦場の狼」は９月下旬に発売予定で，価格は 5,500円を予定しています。

「魔界村」につづき，カプコン・ファンにはうれしいニュースですね。

問い合わせ先：〒540 大阪市東区内本町1-41 ㈱カプコン「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

アルシスソフトウエアから本格アクション・ゲームが発売

アルシスソフトウエアから，ＲＰＧ，アドベンチャーの要素を取り入れた，マルチタイプのアクション・ゲーム「ウイバーン」が発売されました。

ストーリーは，正体不明の怪物に奪われたパワープラントタワーを取りもどすよう指命を受け，変わり果た町へ。そこで敵を倒し，使命を果たすというもの。

画面は，３Ｄメイズの高速スクロール画面で，巨大な敵キャラが登場し，しかもアニメ効果で，感動するほどきれいな画面が展開します。

対応機種はＰＣ－8801mkIIＳＲ，とＸ１シリーズで，９月にＦＭ－７シリーズが発売される予定です。それぞれ5インチのディスク版で，価格は6,800円です。

問い合わせ先：〒857 長崎県佐世保市熊野４番５号 アルシスソフトウエア「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

池袋西武百貨店においてコンピュータワンダーランド開催!!

君もコンピュータ博士になれる！ をキャッチフレーズに，東京池袋の西武百貨店では「コンピュータワンダーランド」を開催しています。

内容は，夏休みの宿題をパソコンで作る「パソコン絵日記」やコンピュータに対する疑問に何でも答える「コンピュータなんでも百科」，「パソコン・ワープロ教室」や，全国順位がその日のうちにわかる「パソコン・ゲーム大会」のほか，40年の歴史をのぞく「コンピュータ・タイム・トンネル」。

また，世界初のコンピュータ(ENIAC)や世界最初のミニコンピュータ（ＰＤＰ－８）など，コンピュータ発展史を語るうえで欠くことのできないさまざまなＶＴＲや展示物が見られます。

新製品が続々登場しているナムコグッズも展示即売されます。

会期：８月20日(水)まで　木曜定休
場所：西武百貨店池袋店７階大催事場
ただし，入場は有料となります。

「アルゴスの戦士」あふたあ・けあ

美しいグラフィックと奥の深さで大人気の「アルゴスの戦士」。キミは，このゲームに1,000,000点ボーナスがあるのを知ってるよネ？ 今月は，この1,000,000点ボーナスをキミに教えてあげよう。

場所はラウンド13の真ん中あたりだ。ここは上空を打つと「アルゴスの星」が六つも出現するんだ。この星をすべて出現させると，北斗七星のようになっているんだけど，おかしなことに最後の星が一つだけ出現しない…。そうなんだ，この最後の星の出現する場所に1,000,000点ターゲットが隠されているっていうわけだ。この場所の真下でジャンプしながら，レバーを上にして打つという動作をくり返せばＯＫ（天空のインドラがあると楽だヨ)。気をつけることは上空からの攻撃かナ？ あせらずにプレイしよう。

ちなみに，このときに敵にやられてしまうと1,000,000点ターゲットはでなくなっちゃうんだ。敵にやられないように注意していれば，キミにも必ず1,000,000点ボーナスは取れるヨ。さあ，4,500,000点目指してガンバロウ！



▲一番右はしの山の頂上より，ちょっと右ぐらいを連打しよう。これで1,000,000点ボーナスだ！

で・ば・ぐ

★８月号137ページの「ＦＩＲＥもどき」のリスト２の10～40行が不足していました。リスト２の頭にリストＡを入れてください。

★８月号299ページの「ＴＨＥベストプログラマー」最終選考で，作者名にまちがいがありました。Ｃ１③加藤淳一，Ｊ１⑤牧岡大器，ＭＳ⑤ＹＵ－ＴＡＫＡの人たちでした。おわびいたします。

（編集部）

《リストＡ》ＦＩＲＥもどきの不足分リスト

```
10 SCREEN 2,1,1:CONSOLE ,,0:PLAY "S10M10
000":HS=0
20 SCREEN 2,2,2:CONSOLE ,,0:POKE&HFAEB,&
H4F:POKE&HFAEC,&HD0:CLS
30 DIM D(31),K(31):N=50
40 FOR J=1 TO 13:D(J)=N:N=N-1:NEXT:N=30:
```

全国 マイコンソフト取扱店一覧

《北　海　道》

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17-2 扇寿ビル ☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビル ☎011-241-2299
★ＹＥＳそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1-14 ☎0144-35-2151
★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493-20 ☎011-892-6081
★パソコンランド帯広：帯広市西2条南7丁目17 ☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
★ＯＡ　ＳＨＯＰ　ＰＡＬ：釧路市星ヶ浦大通1丁目7-1 ☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西2条南10丁目13 ☎0155-22-7003
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル ☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
★パソコンショップハドソン：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
★ＩＣカプセル：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★そうご電器さいか店：函館市松風町11-2 彩華デパート ☎0138-23-3111
★そうご電器岩見沢店：岩見沢市4条西3丁目 ☎01262-2-2300
★棒二森屋マイコン・コーナー：函館市若松町17 ☎0138-26-1211
★函館西武：函館市梁川町9-3 ☎0138-55-5511

《青　森　県》

★電巧堂チェーン十和田Ｄａｃ：十和田市稲生町17-2 ☎0176-23-7440
★電巧堂チェーン・八戸本店Ｄａｃ：八戸市長横町17-1 ☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンしんまちプラザ：青森市新町2-6-26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーン三沢店：三沢市中央町3-3-1 ☎0176-53-7123
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1-2-14 ☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3-1 ☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438-1 ☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29-1 ☎0173-35-3129
★電巧堂チェーン光星学院通店：八戸市湊町上田屋前21-6 ☎0178-34-3737
★ビデオ&パソコンショップモリヤ：むつ市新町11-10 ☎0175-22-7242

《岩　手　県》

★マイコンショップ・エルドラード：釜石市上中島町1-1-33 ☎0193-23-7058
★電巧堂チェーン・盛岡本店Ｄａｃ：盛岡市中央通2-11-1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1-10-12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトピア：盛岡市肴町3-30 パークハイツ中津川 ☎0196-23-4470
★電巧堂チェーン一関店Ｄａｃ：一ノ関市山目字大槻62 ☎0191-25-2440

《宮　城　県》

★電巧堂チェーン・石巻バイパスＤａｃ：石巻市南中里2-9-54 ☎0225-94-3663
★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1-1-31 ☎0222-27-7211
★電巧堂チェーンＤａｃ仙台東口店：仙台市東七番町125-24 ☎0222-91-4744
★電巧堂チェーン・仙台Ｄａｃ：仙台市中央2-2-21 ☎0222-25-5290
★電巧堂チェーン多賀城店：多賀城市下馬4-1-28 ☎0223-65-8111
★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3-6-5 ☎0222-24-5591
★庄子デンキ・コンピュータ・石巻バイパス：石巻市中央2-12-7 ☎0225-93-1011
★ムーンベース：仙台市通町2-15-8 ☎0222-71-9700

《秋　田　県》

★緑屋そうご電器：秋田市中通2-7-6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向16-2 ☎0188-64-3-61
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2-6-1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3-3 ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩淵下 ☎01842-4-5211

《山　形　県》

★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2-1-6 ☎0236-23-1055
★コンピュータショップ：天童市老野森2-9-4 ☎02365-4-1530
★庄子デンキコンピュータ・山形：山形市七日町2-7-43 ☎0236-42-1222
★庄子デンキコンピュータ寒河江：寒河江市西根字石川西255-2 ☎0237-86-0131
★新庄ＣＱセンター：新庄市小田島町5-53 ☎02332-3-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1-8-23 ☎0238-23-6228

《福　島　県》

★庄子デンキコンピュータ・中町：郡山市中町7-15 ☎0249-22-7655
★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10-1 コルニエッタヤ ☎0245-21-2101
★粉又・コンピュータ駅前店：福島市栄町7-31 ☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1-16-7 ☎0249-34-6161
★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513
★大竹商会：会津若松市西栄町10-26 ☎0242-26-2244
★システム会津若松ラジオセンター：会津若松市七日町1-17 ☎0242-26-2711

《茨　城　県》

★コナン販売(株)水戸営業所：水戸市笠原町1191-5 ☎0292-43-8188
★カトーデンキ販売(株)勝田オーディオセンター：勝田市東石川ひさ山1426 ☎0292-74-8112
★カトーデンキ販売(株)駅南オーディオセンター：水戸市城南2-7-6 ☎0292-21-4732
★メディアポート：水戸市白梅4-1-13 ☎0292-21-4920

《栃　木　県》

★計測技研：宇都宮市桜3-2-17 ☎0286-33-1994
★マイコンプラザビック１：宇都宮市宮町1-14 ☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2-3-12 ☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2 ☎0284-21-0131
★ビジネスフロアロクスイ：鹿沼市上野町299-28 タイメイビル2F ☎0289-65-3488
★ラオックス小山店：小山市城山町3-3-22 ☎0285-23-4652

《群　馬　県》

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
★民生電気（コムポート）：高崎市鶴見町5-5 ウスタム高橋1F ☎0273-27-5580
★アサヒ商会：高崎市問屋町2-8-2 ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：太田市本町21-3 ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801-1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2-10-23 ☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1 ☎0270-25-5550
★ソフトショッププラム：前橋市新前橋町17-13 ☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820 ☎0278-22-3653
★パソコンランド２１高崎店：高崎市栄町3-14 栄光ビル1F ☎0273-26-5221
★ＴＥＣＨＮＯ：高崎市連雀町BIBI高崎地階 ☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町2 ☎0272-34-1011
★パソコンランド２１：前橋市表町1-1-14 ☎0272-23-4462
★両毛ＯＡサービス(株)：桐生市仲町3-14-5 ☎0277-47-5432

《埼　玉　県》

★ラオックスわらび店：蕨市塚越1-5-6 ☎0484-43-2161
★ラオックス浦和店：浦和市高砂1-12-1 コルソ4F ☎0488-24-5311
★ラオックス北浦和店：浦和市北浦和5-1 ☎0488-33-8811
★ラオックス小手指店：所沢市小手指町1-43-3 ☎0429-23-1851
★ラオックス大宮店：大宮市錦町630 ☎0486-44-3551
★ラオックス岩槻店：岩槻市東町1-8-11 ☎0487-57-2561
★ラオックス春日部店：春日部市中央1-18-5 ☎0487-54-4171
★ラオックス川口店：川口市栄町3-9-13 ☎0482-56-0011
★ラオックス志木店：志木市本町5-17-5 ☎0484-74-9041
★大宮西武：大宮市宮町1 ☎0486-43-0111
★福岡無線：川口市連雀町3-2 ☎0492-22-0362
★トータス電化：南埼玉郡宮代町学園台1-4-9 ☎04803-4-7721
★大田デンキ：新座市東北2-31-15 ☎0484-73-1511
★マツモト電器鶴瀬本店：富士見市鶴馬下郷3483 ☎0492-51-0960
★マツモト電器上福岡店：入間郡大井町亀久保31-1 ☎0492-62-1656
★マツモト電器坂戸店：坂戸市本町1-3 ☎0492-81-3522
★ソフトアンドサービス：越ケ谷市越ケ谷1-15-9 ☎0489-66-4511
★英弘チェーン所沢店：所沢市日吉町12-1 ワルツビル6F ☎0429-23-1361
★英弘チェーン川越店：川越市脇田新町12 ☎0492-45-5231
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3-515-2 ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市弥生町2-47 ☎0485-25-4432
★マツモト電器東松山店：東松山市箭弓町1-5-15 ☎0493-23-1397
★ケンリツ熊谷店：熊谷市弥生2-82 ☎0485-24-5727
★フューチャーランド北本店：北本市本宿2-40 ☎0485-91-2199

《千　葉　県》

★ユニフ中村屋柏本店：柏市柏3-1-1

☎0471-67-3333
★家電のササキ：鴨川市横渚292　☎04709-3-2668
★船橋東武：船橋市本町7　☎0474-25-2211
★船橋西武：船橋市本町1　☎0474-25-0111
★ムーミン船橋ららぽーと店：船橋市浜町2-1-1 ららぽーと内　☎0474-33-3711
★タニカツ電機販売：流山市江戸川台東2-7　☎0471-54-1111
★サンユー：館山市稲162　☎0470-23-1276
★ラオックス市原店：市原市五井町2343-1　☎0436-21-5331
★ラオックス稲毛店：千葉市小仲台2-8-17　☎0472-53-2136
★ラオックス千葉店：千葉市新千葉1-1-1　☎0472-27-5318
★ラオックス船橋店：船橋市浜町2-1-1　☎0474-34-3971
★マエダ商会：茂原市町保10　☎0475-23-2194

《東　京　都》

★J＆P渋谷店：渋谷区道玄坂2-28-4　☎03-496-4141
★J＆P町田店：町田市森野1-39-16　☎0427-23-1313
★J＆P八王子店：八王子市旭町1-1 八王子そごう7F　☎0426-26-4141
★ワールドイン・アオヤマ：豊島区東池袋1-28-6　☎03-985-9011
★マイコンセンター６０：豊島区東池袋1-21-5　☎03-980-1360
★池袋西武：豊島区南池袋1　☎03-981-0111
★渋谷西武：渋谷区宇田川町21-1　☎03-462-0111
★A＆Vしらくら：北区上十条2-27-12（十条駅前）　☎03-905-0221
★マイコンセンターCOM：千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル　☎03-251-8951
★ラオックス本店：千代田区外神田1-2-9　☎03-253-7111
★ラオックス中央店：千代田区外神田1-13-3　☎03-253-1341
★ラオックス新宿店：新宿区新宿3-15-16　☎03-350-1241
★ラオックス調布店：調布市小島町1-35-15　☎0424-84-0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198　☎0422-32-3741
★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町1-20-3　☎0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪1-19-11　☎03-398-5100
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田7-66-3　☎03-734-5171
★第一家庭電器秋葉原東口店：千代田区神田佐久間町1-15-16 川初ビル　☎03-253-4191
★石丸電気マイコンセンター：千代田区外神田1-4-21　☎03-255-3111
★(株)ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋2-16-2 ニュー新橋ビル　☎03-503-2611
★九十九電機(株)７号店：千代田区外神田1-9-9　☎03-253-4199
★マイコンセンターオノデン：千代田区外神田1-2-7　☎03-253-3911
★丸善無線電機(株)本店：千代田区神田佐久間町1-6-4　☎03-255-4911
★丸善無線電機(株)立川ターミナルビル店：立川市曙町2-1-1　☎0425-27-6211
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田4-3-1　☎03-253-0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田4-1-1　☎03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川3-17-1 玉川高島屋S･C南館5F　☎03-708-1638
★真光無線(株)：千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館6F　☎03-255-0450
★(株)富士音響マイコンセンターRAM：千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館7F　☎03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町1-14-1　☎03-257-0606
★ロケット３号店：千代田区外神田1-4-6　☎03-257-0345
★ロケット５号店：千代田区外神田1-13-1　☎03-255-1531
★ロケット６号店：千代田区外神田4-3-2　☎03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田1-15-2　☎03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田1-16-10　☎03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田1-10-9　☎03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田1-16-9　☎03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座1-8-21　☎03-535-3381
★CVAジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田4-4-2　☎03-258-3711
★東急ハンズ町田店：町田市原町田4-1-17　☎0427-28-2608
★池袋東武：豊島区西池袋1　☎03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋1-28-2 パルコ5F　☎03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100　☎0422-31-6251
★ダイクマ町田トキワ店：町田市常盤町3170-1　☎0427-97-1831
★ソフトクリエイト渋谷店：渋谷区渋谷1-12-7　☎03-486-6541
★日本テレネット：新宿区下宮比町8 グランドメゾン207号・209号　☎03-268-1159

《神奈川県》

★ミナミ電気海老名店：海老名市河原口1484-1　☎0462-33-8230
★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市関免100　☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部2-6-4　☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町1-3-7　☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490　☎0465-82-4518
★日進(株)本店：横浜市西区南幸2-15-5　☎045-314-5111
★ユニー戸塚店：横浜市戸塚区上倉田町769-1　☎045-864-1201
★横浜高島屋：横浜市西区南幸1-6-31　☎045-311-1251
★(株)ニチイ横浜店：横浜市西区南幸2-15-13　☎045-314-2121
★ソフトクリエイト横浜店：横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8　☎045-314-4777
★カネスマでんき：秦野市寿町1-5　☎0463-82-7111
★アポロ模型：小田原市曽比1959　☎0465-36-8192
★OAシステム・ジムドー：藤沢市藤沢541-24　☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢3-1　☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町5-3　☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410　☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船1-24-1　☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内2-21　☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野1-7-1　☎045-9-1-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里2-2-15　☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町3-3970　☎045-881-3161
★ラオックス厚木２号店：厚木市中町4-16-6　☎0462-22-2722
★ラオックス山和店：大和市深見西1-2-20　☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町1-7　☎045-261-1251
★ダイクマ茅ケ崎店：茅ケ崎市新栄町12-3　☎0467-83-4501
★ダイクマ平塚店：平塚市上平塚1-61　☎0463-34-7111
★ダイクマ大和店：大和市深見台1-1　☎0462-64-3111
★ダイクマ田奈店：横浜市緑区田奈町46-8　☎045-984-2541
★ダイクマ海老名店：海老名市国分153　☎0462-32-3351
★ダイクマ鴨宮店：小田原市鴨宮631　☎0465-48-6221
★ダイクマ渋沢店：秦野市平沢307　☎0463-82-5611
★ICワールド・ヨコヤマ：藤沢市湘南台1-10-6　☎0466-43-1775
★プレイシャトー：横浜市中区伊勢佐木町4-109 泰光ビル2F　☎045-251-8340

《新　潟　県》

★北越テクニカ：新発田市諏訪町2-4-19　☎0254-22-1741
★電波新聞社・新潟支局：新潟市東幸町13-31　☎0252-45-2526
★真電本店：新潟市万代2-2-2　☎0252-43-6500
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1-8-32　☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5-4-8　☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファー：上越市西本町2-1-25　☎0255-43-485-
★コンピューターシステム：三条市荒町1-12-30　☎02563-5-5795

《富　山　県》

★ソフトハウスビーパー：富山市桜町1-7-24　☎0764-32-1981
★無線パーツ(株)：富山市掛尾町297-1 マイコンビル　☎0764-21-6822
★三共とやま本店：富山市双代町1-1　☎0764-42-2131
★三共くまの店：高岡市新成町76-1　☎0766-25-6003
★三共とよた店：富山市豊田250-1　☎0764-37-7733

《石　川　県》

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81-1　☎0762-63-8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町10-20　☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町1-30　☎07617-3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1　☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市4-118-2　☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2-3　☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9　☎0761-24-1611
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186　☎0761-22-4672

《福　井　県》

★マルツ電波：福井市豊島2-7-4　☎0776-22-0202
★マルツでんきらんど二の宮店：福井市二の宮2-3-7　☎0776-27-3702
★WAC渡辺商会：敦賀市中央町2-5　☎0770-23-2828
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1-112　☎0776-27-1563

《山　梨　県》

★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2-4-20　☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1　☎0552-32-5111

《長　野　県》

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂2-4-21　☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原1-12-6　☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451　☎0262-72-1817
★リッチランドRAC：佐久市大字取手町183　☎0267-62-7522
★パソコンシティ２０００：伊那市大字伊那3446-21　☎0265-73-6226
★シマコーシステム：松本市鎌田町5116　☎0263-26-0071
★小野電気商会：松本市深志1-2-8　☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西2-14　☎0263-27-1903

★マイコンランド上田：上田市中央西1-15-28 ☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301-1 ☎0262-48-2399
★上田西武：上田市天神1-5-6 ☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156-1 ☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水1-2-20 ☎0266-52-3287

《岐　阜　県》

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鷹島町8-43 ☎0582-51-6338
★ダイイチカネダ電気：各務原市蘇原三柿野町2-10 ☎0583-89-2288
★ダイイチニシオ電器：中津川市新町5-20 ☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町2-29 ☎0584-78-7687
★システムイン高山：高山市本町4-55 ☎0577-32-1738
★ダイデン柳ヶ瀬店：岐阜市金町2-9 ☎0582-64-1995

《静　岡　県》

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町1-2 ☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町7 ☎0542-55-8819
★マルツ電波でんきランド高林店：浜松市高林4-2-8 ☎0534-72-1102
★ポップシステム：伊東市南町1-2-28 ☎0557-35-0308
★オークラ電化センター：伊東市湯川1-12-12 ☎0557-36-1307
★浅井：富士宮市中央町11-18 ☎0544-26-5201
★システムイン吉野：藤枝市田沼2-12-44 ☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東1-10-21 ☎0534-37-1738
★メルパⅡ：浜松市大蒲町85-11 ☎0534-64-8412
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11-6 栄ビル1F ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1-7-11 ☎0557-36-8490
★エレクトロハウススガヤ：富士市長通り104-3 ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160-1 ☎05384-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15 ☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6 ☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3 ☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2-8-1 ☎0545-52-4006
★すみや沼津バイパス店：沼津市共栄町19-5 ☎0559-22-6500
★ミツワオーディオマック：富士宮市宮町4-19 ☎0544-27-0201
★浜松マイコンセンター：浜松市寺島町397 ☎0534-53-2762
★システム東海：榛原郡吉田町住吉1211-1 ☎05483-2-6831
★サン企画：下田市1-19-27 ☎05582-3-2527
★河村電気浜岡店：小笠郡浜岡町池新田595 ☎05378-6-7221

《愛　知　県》

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3-17-15 ☎052-261-4541
★カトー無線パーツセンター：名古屋市中区栄3-32-28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3-30-86 ☎052-263-1660
★栄電社テクノ1Fホビーフロアー：名古屋市中村区名駅4-22-21 ☎052-581-1241
★栄電社鳴海店：名古屋市緑区鹿山2-1 ☎052-895-2271
★栄電社春日井店：春日井市鳥居松町5-86 ☎0568-83-2515
★J&P：名古屋市中区栄3-4-5 ☎052-261-9201
★ジャスコCVA岡崎店：岡崎市康生通西2-20-2 ☎0564-21-0211
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2-40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23-1 ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町伏田面80-1 ☎0560-61-8321
★パソコンショップシグマ：名古屋市中区大須3-30-37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町1-45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘：名古屋市名東区明ヶ丘126 ☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通6-26 ☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通1-13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通 ☎0532-53-2111
★イエス古川：津島市西柳原町4-12 ☎0567-28-2936
★ダイイチオカダ電気広小路店：豊橋市広小路2-5 ☎0532-54-6328
★ユニー一宮バルザ：一宮市両郷町1-6 ☎0586-24-1581
★サンテラス刈谷バルザ：刈谷市南桜町2-56-1 ☎0566-23-6811
★ギャラリエ・ピタ豊田：豊田市喜田町2-130-1 ☎0565-32-7571
★トロン：半田市星崎町3-16-4 ☎0569-23-2795

《三　重　県》

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1-2-15 ☎0593-51-6482
★ジャスコCVA四日市：四日市市諏訪栄町6-2 ☎0593-51-1111
★J&P津店：津市丸の内31 ☎0592-26-0111
★J&P四日市店：四日市市鵜の森2-1-19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2-12-4 ☎0596-24-8111
★河合無線ELFA：伊勢市一之木1-2-21 ☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1-10-1 ☎0593-82-0857
★河合無線松坂テクノ：松坂市末広町1-225 ☎0598-51-6111
★KAWAIホームセンター尾鷲店：尾鷲市末広町1037-1 ☎05972-3-0411
★KAWAIカデンワールド尾鷲店：尾鷲市中井浦1037-5 ☎05972-3-0333
★KAWAIカデンワールド志摩店：志摩郡阿児町鵜方4064 ☎05994-3-3131
★KAWAIホームセンター白子店：鈴鹿市白子町箱塚272 ☎0593-87-0801
★KAWAIホームセンター高岡店：鈴鹿市高岡町456 ☎0593-82-7511
★河合無線名張店：名張市蔵持町原出566 ☎05956-4-0811

《滋　賀　県》

★CBワールド・フジノ：彦根市平田町152-2 ☎0749-24-6561
★坂口テレビ：大津市大萱1-2-29 ☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2-3-1 ☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

《京　都　府》

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8-65 ☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市木幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8331
★AVPシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区上高野古川町14 ☎075-722-7100
★谷山無線電機3号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2101
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★イズミヤ京都店：京都市南区東九条西山王寺町31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24-6 ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90-1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30-114 ☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル 東塩小路町702 ☎075-341-5769
★J&P京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24-1 ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90-1 ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2-1-30 ☎075-955-8401
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21-6 ☎0774-32-4011

《大　阪　府》

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4-11-4 ☎06-643-2038
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋4-12-6 ☎06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋5-6-19 ☎06-632-2038
★ぱそこん亭FMランド：大阪市浪速区日本橋4-19-14 ☎06-643-2039
★ぱそこん亭PCランド：大阪市浪速区日本橋5-11-8 ☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町7-3 ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8-3 ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡一丁-1141-1 ☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153-9 ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2-59 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4-10-4 ☎06-463-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1-3 千里中央センター専門店 ☎06-832-9516
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台3-22-11 ☎0722-91-3325
★J&Pテクノランド：大阪市浪速区日本橋5-6-7 ☎06-644-1413
★J&Pメディアランド：大阪市浪速区日本橋4-57-1 ☎06-644-1613
★J&Pくずは店：枚方市楠葉並木2-22 ☎0720-56-8181
★J&P千里中央店：豊中市新千里東町1-3-204 ☎06-834-4141
★J&Pビジネスランド：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB2 ☎06-348-1881
★CSK：大阪市区市梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1 ☎03-345-3351
★パソコンランド駅前第4ビル店：大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第4ビルB2 ☎06-341-2031
★せいでん箕面店：箕面市箕面6-1286 ☎0727-22-5127
★ニノミヤムセン鴻池店：東大阪市鴻池元町2-2 ☎06-746-2038
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎06-245-0005
★丸善無線電機(株)：大阪市浪速区日本橋5-9-16 ☎06-641-0110
★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-64-3300
★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2-8 ☎0727-51-4671

★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1-38-5 ☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4-9-16 ☎06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2-7-11 ☎06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6-21 ☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2-15-28 ☎0729-96-8591
★上新電機日本橋1ばん館：大阪市浪速区日本橋5-1-11 ☎06-644-1813
★上新電機日本橋3ばん館：大阪市浪速区日本橋3-7-5 ☎06-644-1713
★上新電機日本橋5ばん館：大阪市浪速区日本橋4-12-4 ☎06-644-1513
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4-10-1 ☎06-631-0815
★上新電機日本橋8ばん館：大阪市浪速区日本橋5-7-14 ☎06-644-5011
★上新電機日本橋7ばん館：大阪市浪速区日本橋4-11-3 ☎06-644-1661
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1-1-3 ☎06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田5-19-19 ☎06-607-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174-3 ☎0722-37-7561
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1-3-1 ☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1-6-24 ☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415-3 ☎0724-37-1021
★上新電機布施店：東大阪市足代北2-61-2 ☎06-781-0174
★上新電機瓢簞山店：東大阪市瓢簞山町3-4 ☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市赤井3-1-2 ☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4-20 ☎0720-34-1166
★上新電機枚方店：枚方市禁野町1-16 ☎0720-56-7295
★イズミヤ枚方店：枚方市禁野本町1-871 ☎0720-47-2081
★上新電機いばらぎ店：茨木市双葉町2-18 ☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18-5 ☎0726-85-1991
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24-10 ☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市浜町4-11 ☎06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14-9 ☎06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内町3-2-9 ☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4-3 ☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1-2-2 ☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1-1-11 ☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3-27 ☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3-5 ☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1-894-4 ☎0720-47-6475
★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町7-15-25 ☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡2-226-4 ☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11-1 ☎06-746-1552
★パソコンランドなんば：大阪市浪速区難波中2-2-15 ☎06-643-3217
★ミドリ電化三国ケ丘店：堺市向陵中町6丁228-3 ☎0722-57-4303
★そごう大阪店：大阪市南区心斎橋筋1丁目38番地 ☎06-281-3163
★高島屋大阪店：大阪市南区難波5-1-5 ☎06-631-1101
★大丸梅田店：大阪市北区梅田3丁目1-1 ☎06-343-1231
★駸々堂書店京橋店：大阪市都島区東野田町2-1-38 ☎06-353-2413
★大洋商会：大阪市浪速区日本橋3丁目6-4 ☎06-643-0175
★イズミヤ松原店：松原市上田6丁目4-8 ☎0723-32-2251
★イズミヤ大東店：大東市住道2丁目1-10 ☎0720-74-9201
★J&P高槻店：高槻市高槻町11-16 ☎0726-85-1212

《兵　庫　県》

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町3-9-15 ☎078-391-5885
★せいでん三宮本店C・SPACE：神戸市中央区三宮町1-5-8 ☎078-391-8171
★せいでん姫路本店C・SPACE：姫路市駅前町338 ☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店C・SPACE：伊丹市西台1-4-1 伊丹セントラルビル2F ☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店C・SPACE：加古川市野口町野口字大仏129-62 ☎0794-25-2011
★せいでん三木店C・SPACE：三木市大村字砂176-1 ☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石町1-7-4 白菊グラウンドビル内 ☎078-917-5555
★J&P姫路本店：姫路市東延末町1-1 ☎0792-22-1221
★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町2-4 ☎0794-21-0551
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2-2 ☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16-13 ☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町1-27-101 ☎0798-36-1155
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9-1 ☎0797-32-1581
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181 ☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871 ☎078-928-7165
★せいでん今宿店：姫路市東今宿6-1-27 ☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋1-439-12 ☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2-53-2 ☎07914-5-1552
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5-5-12 神戸デパート3F ☎078-641-6251
★せいでんラビングハウス岡本店：神戸市東灘区岡本1-3-30 ☎078-412-1515
★せいでんジョイプラザ店：神戸市長田区松町5-5-1 ☎078-643-3962
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119 ☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2-2-3 須磨パティオ3号館 ☎078-791-8171
★マイコンプラザオージス三宮：神戸市中央区三宮町2-11-1-215 センタープラザ西館2F ☎078-331-8444
★山崎楽器：多紀郡西紀町宮田220 ☎07959-3-1180
★チロル：神戸市中央区中島通2-3-2 ☎078-231-7853
★ミドリ電化伊丹店：伊丹市大鹿7-62-1 ☎0727-72-0337
★ミドリ電化西明石店：明石市藤江字中谷928 ☎078-922-6425
★ミドリ電化加古川店：加古川市野口町坂元字坂下38-7 ☎0794-23-5202
★ミドリ電化園田店：尼崎市園田町4-6-22 ☎06-492-4708
★ミドリ電化有野店：神戸市北区有野町有野字長堀2388-1 ☎078-981-1591
★黒田電機：豊岡市千代田町8-18 ☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町1-3-10 ☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場1452-20 ☎0792-88-2363
★ニノミヤムセン今宿店：姫路市西今宿3-9-3 ☎0792-94-5363
★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町7-17 ☎0798-64-8810
★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通7-186 ☎06-412-1830
★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町1-1-14 ☎06-429-2137
★上新電機にしのみや店：西宮市河原町5-11 ☎0798-71-1171
★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池1-69 ☎0727-77-5101
★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通6-222 ☎06-412-2681

《奈　良　県》

★パソコンランド奈良店：奈良市三条町497-1 ☎0742-26-2003
★上新電機奈良店：奈良市三条町478-1 ☎0742-24-3831
★上新電機がくえん北店：奈良市学園北1-8-10 ☎0742-43-1361
★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町2-110-3 ☎0742-46-1281
★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町2-54-3 ☎0742-34-7965
★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83-5 ☎0742-35-2611
★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳3-32 ☎07435-3-5471
★上新電機八木店：橿原市八木町1-7-3 ☎07442-4-1761
★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574-1 ☎07443-3-4041
★ニノミヤムセン田原本店：磯城郡田原本町千代172-1 ☎07443-3-5811
★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺2-12-12 ☎0745-32-1311
★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町4-1 ☎0745-22-3646

《和 歌 山 県》

★ニノミヤ無線和歌山店：和歌山市元寺町4-1 ☎0734-32-5121
★ニノミヤパソコンランド和歌山店：和歌山市本町4-18 ☎0734-32-5661
★J&P和歌山店：和歌山市元寺町4-8-1 ☎0734-28-1441
★上新電機わかやま店：和歌山市中島368 ☎0734-25-1414

《島　根　県》

★益田パソコンランド：益田市駅前町29-5 ☎08562-2-0396
★MISA：邑智郡石見町矢上

《岡　山　県》

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下1-10-20 ジョリビル3F ☎0862-23-7107
★ベスト電器東岡山店：岡山市乙多見91-2 ☎0862-79-7120
★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸 ☎08695-2-2176
★ベルビーチ生々堂：倉敷市児島下の町1-2880-5 ☎0864-72-0252

《広　島　県》

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13-7 ☎082-228-5581
★第一産業本店：広島市中区紙屋町2-1-18 ☎082-247-9111
★アーバン電子：広島市中区大手町1-1-22 ☎082-246-0993
★松本無線パーツ：広島市中区銀山町2-6 ☎082-243-4451
★シナプス1：広島市中区八丁堀8-12 今本ビル3F ☎082-228-1230
★井口電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289-1 ☎082-892-0239
★尾道電子パーツ：尾道市西御所町8-7 ☎0848-25-4582
★国際マイコンサービス：三原市港町622-30 ☎0848-63-0311

全国 マイコンソフト取扱店一覧

★パソワード：竹原市竹原町北堀1567-5 ☎08462-2-0674
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田4丁目1272 ☎08264-2-0127
★府中アベニュー：安芸郡府中町大通2丁目14-13 ☎082-282-6476
★マイコンショップＹＥＴ：福山市今町2-2 ☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町2-1-4-1 ☎0849-24-7122
★ファミコンランドドンキー：広島市中区大手町3-2-25 ☎082-248-0625
★岩本無線瀬野川店：広島市安芸区瀬野川町中野東3-6-31 ☎082-893-1151
★システムサンワールド広島店：広島市中区堺町1-8-16 ☎082-291-7295
★ジョイフルヤマムラ：広島市安芸区中野2-17-16 ☎082-892-2155
★中国電化サービス：広島市西区庚午北2-9-7 ☎082-271-3511
★ベスト電器府中店：府中市中須町大字ヒズメ129-1 ☎0847-52-3110
★ベスト電器呉店：呉市中通4-1-24
★ベスト電器高陽店：広島市安佐北区高陽町大字玖1625-1 ☎082-842-5011
★オフィスＡ１：呉市中央1-5-4 ☎0823-25-8086

《山　口　県》

★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町1-1-7 山口新聞会館4F ☎0832-67-7478
★(株)寿屋小野田店：小野田市光栄町大字小野田6660 ☎08368-4-4343
★エレパーツニシマル：宇部市上町1-3-2 ☎0336-21-0010
★ベスト電器光店：光市虹ケ浜1-12-25 ☎0833-72-6075
★ベスト電器岩国店：岩国市麻里布町3-16-22
★ＯＡセンターヒロケン：下関市岬之町9-6 ☎0832-24-0707
★ベスト電器山の田店：下関市武久町1-445-4 ☎0832-54-2080
★ベスト電器小野田店：小野田市大字小野田字古開作15の割5981-1 ☎08368-3-9238
★ベスト電器宇部恩田店：宇部市大字沖宇部長沢3179-1 ☎0836-34-3550
★ベスト電器山口店：山口市駅通り1-298-1 ☎0839-24-0850
★ベスト電器防府店：防府市鋳物師町9-36 ☎0835-23-5333
★ダイイチ産業徳山店：徳山市平和通り2-40 ☎0834-21-1590

《徳　島　県》

★都電機商会：徳島市寺島本町東2丁目 ☎0886-22-2134
★リビング東和２ばん館：徳島市昭和町4-12 ☎0886-22-9155
★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103 ☎08868-5-2245
★ニイデンキ本店：阿南市富岡町 ☎0884-22-0463

《香　川　県》

★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市2-1 ☎0878-61-3111
★野田屋電気：高松市丸亀町1-3 ☎0878-51-4545
★宮脇書店：高松市丸亀町4-8 ☎0878-51-3733
★英弘チェン丸亀店：丸亀市田村町太井446 ☎08772-3-7141
★ミツシマ：善通寺市大通り町461-12 ☎08776-2-2493
★英弘チェン屋島店：高松市屋島西町百石1909-1 ☎0878-41-4131
★英弘チェン観音寺店：観音寺市吉岡町1 ☎08752-3-1122

《愛　媛　県》

★マイコンハウス：松山市湊町4-5-11 ☎0899-47-0765
★ミモザカメラ：北条市辻1349 ☎0899-92-0077
★ソフトハウス：松山市奏町4-2-25 ☎0899-45-3959
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通り1208-3 ☎08942-4-3335

《高　知　県》

★メルバ高知店：高知市北川添45-3 ☎0888-83-1612
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山天神町4-26 ☎08803-4-2184

《福　岡　県》

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町1-6-15 ☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町2-2-17 ☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神1-11-11 ☎092-721-7755
★ＩＣランドマルコス：八女郡広川町新代875 ☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14 ☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神2-4-27 ☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3-6-22 ☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町2-44 ☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町2-16 ☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店Ｂ館マイコンフロアー：飯塚市吉原町7-25 ☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247-1 ☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神1-9-28 ☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新4-8-24 ☎092-843-4011
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角 ☎0942-34-2944
★ＭＹ・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府2469-1 ☎092-923-3434
★そごうＥＬＥＨＯＢＢＹマイコンセンター：北九州市八幡区黒崎1-1-1 ☎093-641-7080
★岩田屋：福岡市中央区天神2-11-1 ☎092-721-1111
★Ｄａｉｉｃｈｉナンバーワン久留米店：久留米市六ッ門7-1 ☎0942-39-4701
★ベスト電器黒崎パソコン館：北九州市八幡西区熊手町2-3 ☎093-621-3541
★八幡井筒屋マイコンコーナー：北九州市八幡西区黒崎2-3-15 ☎093-641-0131
★ベスト電器筑後店：筑後市大字山の井2334 ☎09425-2-6774
★ベスト電器大橋店：福岡市南区大橋1-10-6 ☎092-512-3468
★ベスト電器福間店：宗像郡津屋崎町大字宮司字土井手592-1 ☎0940-52-4077
★ベスト電器八女店：八女市大字納楚万上田695-1 ☎09432-3-5181
★ベスト電器二日市店：筑紫野市二日市581-13 ☎092-923-5521
★ベスト電器甘木店：甘木市甘木1813 ☎09462-2-8484
★ベスト電器瀬高店：山門郡瀬高町下庄2198 ☎09446-3-4422
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン石丸店：福岡市西区姪の浜1072 ☎092-882-1521
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン長尾店：福岡市城南区神松寺1-22-31 ☎092-871-3903
★Ｄａｉｉｃｈ周船寺店：福岡市西区大字周船寺414-6 ☎092-807-1728
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン古賀店：粕屋郡古賀町1196-7 ☎092-942-7501
★エレデ博多寿屋：福岡市博多区上呉服町10-10 ☎092-281-4411
★ベストメディアショップ：福岡市博多区千代6-52 ☎092-641-7990
★ベスト電器田川店：田川市上本町1262-1 ☎09474-4-8664
★セイデンサケミ駅前本店：久留米市東町40-16 ☎0942-34-9940

《佐　賀　県》

★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1-2-22 ☎0952-24-7205
★ＺＥＲＯ１：唐津市和多田用尺2978-1 ☎09557-2-5883
★ベスト電器伊万里店：伊万里市伊万里町甲564 ☎09552-2-5236
★ベスト電器鳥栖店：鳥栖市元町字丁の坪1353-1 ☎09428-2-0335

《長　崎　県》

★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町2-40 ☎0958-21-1079
★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町1-1 ☎0958-28-0054
★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町3-17 ☎0958-21-0690
★ダイイチ浜電気：長崎市浜町2-32 ☎0958-26-4151
★ベスト電器諫早店：諫早市東本町88-1 ☎09572-3-3860
★ベスト電器佐世保四ケ町店：佐世保市下京町7-20 ☎0956-23-1333
★ベスト電器佐世保店：佐世保市島瀬町9-4 ☎0956-23-0729
★ベスト電器大村店：大村市本町1-465 ☎09575-3-5578
★石丸文行堂：長崎市浜町8-32 ☎0958-28-0140

《熊　本　県》

★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503-2 ☎096-380-7500
★マツフジ銀座通店：熊本市下通1-9-1 ☎096-354-9111
★ベスト電器熊本パソコン館：熊本市下通1-9-4 ☎096-322-4180
★寿屋本荘店：熊本市本荘3-3-3 ☎096-372-5412
★マツフジ東バイパス店：熊本市保田窪2-12-20 ☎096-381-1133
★ベスト電器下通店：熊本市下通2-2-31 ☎096-324-6161
★マツフジ八代店：八代市本町1-10-43 ☎0965-32-7575

《大　分　県》

★トキハマイコンコーナー：大分市府内町2-1-4 ☎0975-38-1111
★デンキのカホ日田店：日田市中央1-3-12 ☎09732-3-6094
★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町2-3-10 ☎0975-32-9396
★ベスト電器日田店：日田市三本松2-218 ☎09732-3-8131

《宮　崎　県》

★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東4-8-1 ☎0985-27-4111
★寿屋都城店：都城市中町1-7 ☎0986-23-4411

《鹿 児 島 県》

★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16-201 ☎0992-26-3630
★山形屋マイコンコーナー：鹿児島市金生町3-1 ☎0992-27-6093
★ベスト電器出水パソコン館：出水市本町11-30 ☎09966-3-3591
★明昭堂パソコンプラザ：鹿児島市西千石町11-19 ☎0992-25-2020
★ベスト電器パソコン館：鹿児島市加治屋町1-38 ☎0992-23-2081
★がらっぱ堂：川内市向田本町19-11 ☎0996-25-0345
★ベスト電器川内パソコン館：川内市向田町10-6 ☎0996-23-6680
★馬場電機：鹿児島市中町3-5 ☎0992-22-3131
★マイコンランド加世田：加世田市本町41-10 ☎09935-3-6555

《沖　縄　県》

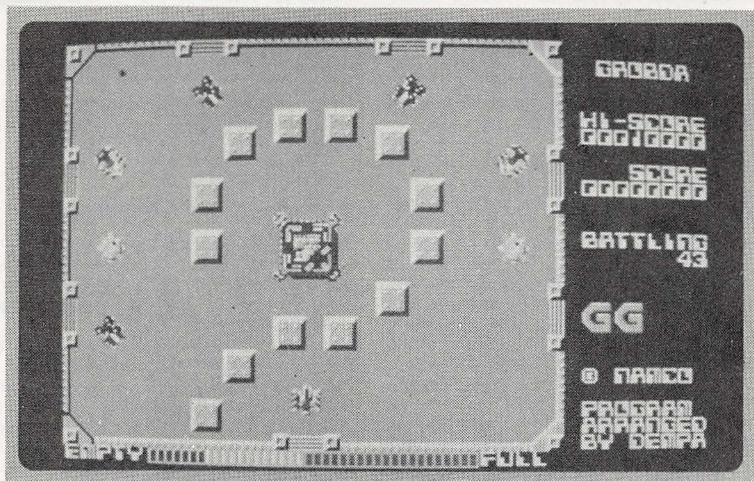
★沖縄電子：宜野湾市大山1531-1 ☎09889-8-2358
★パソコンショップ大山：那覇市長田2-12-5 ☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋1-5-13 ☎0989-38-6458

★マイコンショッププロム：那覇市首里末吉町2-239-4 ☎0988-86-6829
★マイコンショップＲＡＭ：沖縄市美里1-7-4 ☎09893-7-8688
★ハイテックス沖縄：沖縄市中央4-12-2 ☎09893-9-4870
★沖縄エジソン設備：那覇市壺屋2-14-33 ☎0988-54-5181
★ＩＣランド沖縄電子：那覇市泊2-5-7 ☎0988-63-1613
★パソコンショップオオヤマ前島店：那覇市前島1-13-12 ☎0988-62-2857

お店への注文は，この注文書をご利用ください。

注文書

お取あつかい店名、住所、TEL	
商品名	発売元
①	㈱電波新聞社出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田一ー十一ー十五 TEL〇三ー四四五ー六一一一
②	
③	
部	
注文日　月　日	
注文者住所氏名	



namco キャラクター・グッズ 続々，登場！〈通信販売〉

遊等生になっちゃうぞ。

ナムコファンの皆さん。キャラクター・グッズにまた新製品が登場しましたよ！ペンタン（電波新聞社の姉妹会社）からドルアーガ・マッピートレーナーに続き，新製品“トレジャーボックス”（宝箱）が発売されました。これはナムコファンの声を集めた結果，人気第一位のキャラクター商品です。その中味は，①ドルアーガの塔のカンペン（筆箱だぜ！），②ドルアーガの塔の鉛筆１ダース（ナイトやメイジなどのキャラクターが印刷されているんだ！），③ドルアーガの塔の消しゴム２個というごうか版。定価はセットで1,500円（色はサンドイエロー・バイオレットの２色あり）です。

ドルアーガの塔Ｔシャツ（２種類）とマッピーＴシャツも好評で，今後も続々と新製品を企画，発売する予定です。期待してください。今すぐほしい人は下記の方法で振替用紙にご記入のうえ，代金に送料を加えて郵便払替で電波新聞社出版販売部までお申し込みください。

また，ペンタンでは皆様の声を広く募集しております。こういうキャラクター商品が欲しい等のご意見がありましたら電波新聞社ペンタン係（住所同じ）までお願いいたします。

購読申込書

昭和　年　月　日

定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
新規・継続	年　号より　年間	円

書籍・ソフトテープ名	冊数	送金額（送料共）
	4	4,100円
		円

フリガナ　トウキョウト シナガワク デンパチョウ
送付先住所　141-□□　東京都品川区電波町1-11-15
フリガナ　デンパ コタロウ
送付先　電波 小太郎　電話 03 (445) 6111　年令 15才　性別 男・女

通信欄
トレジャーボックス（サンドイエロー）　1個　1,500円
ドルアーガの塔 ギル Tシャツ Sサイズ 1枚　1,800円
パックマン・マッピー ペーパーバック 各1枚　300円
送料 500円　合計 4,100円

通常払込料金加入者負担

払込通知票

口座番号	東京 5 51961	金額	4100
加入者名	株式会社 電波新聞社	料金	払込み　特殊　円
払込人住所氏名	（郵便番号 141）東京都品川区電波町 1-11-15 電波 小太郎	備考	
	読者整理番号	受付局日附印	

手数料なしの郵便振替による方法

○商品をお申し込みになる場合には，郵便振替が便利です。その方法は……。①ベーマガの愛読者ハガキといっしょに折り込みされている払込通知表（赤い印字のもの）を切り取る。②払込者の欄にあなたの住所・氏名・電話番号を記入・！③裏の通信欄に注文商品・個数・サイズ・合計金額を明記（希望する色やサイズをお忘れなく）。④用紙とお金を持って郵便局へ行けばＯＫ！

ナムコグッズの送料は商品代金が5,000円以下の場合→送料500円，5,001円以上の場合→700円です。
※ただしペーパーバッグだけを注文する場合は２枚まで240円。３～５枚350円。６枚以上500円です。

DEMPAマイコンソフト製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫していますが、手に入らない場合は、前ページの注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、キャリーラボ、ハドソン、ベーシック・ハウス、データポップ、バンダイ等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本240円、2本340円、3本440円(MSX、ファミコンソフトは1本200円、2本300円、3本400円)、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は右記電波新聞社のソフト販売部へ、製品価格＋送料を、現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。

電波新聞社 ソフト販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話 (03)445-6111

大阪本社006(203)3361　金沢支局0762(63)8661
西部本社092(431)7411　京都支局075(221)8021
札幌支局011(641)5591　神戸支局078(391)5885
仙台支局0222(27)7211　広島支局082(228)5581
新潟支局0252(45)2526　高松支局0878(61)3111
関東総局0273(26)3206　下関支局0832(67)7478
松本支局0263(36)0445　熊本支局096(380)7500
静岡支局0542(54)6405　鹿児島支局0992(26)3630
名古屋支局052(261)4541

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
PC-9800シリーズ	PC-9801	FD(5′ 2D)	6,800円	ギャラガ	ミュージックボード
	PC-9801F	FD(5′ 2DD)	6,800円	ギャラガ	(PC-9801-14)
	PC-9801M	FD(5′ 2HD)	6,800円	ギャラガ	対応
	PC-9801U	FD(3.5″)	6,800円	ギャラガ	PC-9801-U-03
PC-8800シリーズ	PC-8801	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkII
	PC-8801	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801mkII/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	パックマン	PC-8801mkII/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801mkII	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	PC-8801mkII SR
	PC-8801mkII SR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8801mkII SR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8801mkII SR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8801	FD(5″)	5,800円	パックマン	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5″)	5,800円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5″)	5,800円	ギャラクシアン	PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR
	PC-8801	FD(5″)	5,800円	ゼノン	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5″)	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkII
	PC-8801mkII	FD(5″)	6,200円	デーモンクリスタル	PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR
	PC-8801mkII SR	FD(5″)	6,000円	ゼノン	PC-8801mkII TR/FR/MR
	PC-8801mkII SR	FD(5″)	5,800円	パックマン	PC-8801mkII TR/FR/MR
	PC-8801mkII SR	FD(5″)	6,000円	ディグダグ	PC-8801mkII TR/FR/MR
	PC-8801mkII SR	FD(5″)	6,000円	グロブダー	PC-8801mkII TR/FR/MR
	PC-8801mkII SR	FD(5″)	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkII TR/FR/MR
PC-8000シリーズ	PC-8001	テープ	3,800円	ミッドウェイ	
	PC-8001	テープ	3,000円	ディグダグ	(PC-8801(N-BASIC))
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkII	テープ	3,800円	U-Boat	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkII SR
	PC-8001mkII SR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8001mkII SR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8001mkII SR	テープ	4,300円	ゼビウス	
	PC-8001mkII SR	テープ	4,000円	ハンバーガー	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,800円	グロブダー	
PC-6000シリーズ ※すべてXE-1対応	PC-6001	テープ	3,500円	タイニーゼビウス	PC-6001mkII/SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	パックマン	PC-6601/SR・PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601/SR・PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601/SR・PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkII SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,800円	ボスコニアン	PC-6001mkII SR・PC-6601/SR
PC-6600シリーズ	PC-6001mkII	テープ	3,800円	グロブダー	PC-6001mkII SR・PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5″)	5,800円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5″)	5,800円	ディグダグ	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5″)	6,000円	グロブダー	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5″)	6,000円	ボスコニアン	PC-6601SR
FM-7	FM-7	テープ	3,500円	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7・※XE-7対応

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
FM-7	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	マッピー	FM-NEW7
	FM-7	FD(5″)	7,800円	Pコンパイラ	
	FM-7	FD(5″)	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7
	FM-7	FD(5″)	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
	FM-7/NEW7	FD(5″)	6,500円	ガンマー5	FM-77/AV
FM-77	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	パックマン	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5″)	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	ダィグダグ	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-77	FD(3.5″)	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-77	FD(3.5″)	9,300円	ゼビウス(XE-77付)	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	ギャラクシアン	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5″)	6,000円	ギャラガ	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5″)	6,000円	マッピー	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-77AV	FD(3.5″)	6,000円	ディグダグ	※XE-77対応
	FM-77AV	FD(3.5″)	6,000円	ドルアーガの塔	※XE-77対応
	FM-77/AV	FD(3.5″)	6,500円	ガンマー5	FM-7/NEW7
MZ-700	MZ-700	テープ	3,000円	パックマン	MZ-1200, MZ-80KC
	MZ-700	テープ	3,000円	ギャラクシアン	MZ-1200
	MZ-700	テープ	3,000円	マッピー	MZ-1200, MZ-80KC
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	パックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	
	MZ-1500	QD	4,500円	ギャラガ	
	MZ-1500	QD	4,500円	デーモンクリスタル	
	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
	MZ-1500	QD	4,300円	バーニンラバー	
	MZ-1500	QD	4,500円	グロブダー	
	MZ-1500	QD	4,500円	バトルシティ	
	MZ-1500	QD	4,500円	ナイザー	
MZ-2500	MZ-2500	FD(3.5″)	6,500円	パックマン	
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,800円	ゼビウス	
	MZ-2500	FD(3.5″)	8,800円	ゼビウス(XE-1b付)	
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,500円	マッピー	
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,800円	ドルアーガの塔	
X-1	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	5,900円	ゼビウス(XE-1b付)	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,300円	ゼビウス	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,500円	ギャラクシアン	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	マッピーニューバージョン	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ギャラガ	X-1/C.D.CS/CK・X-1ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	グロブダー	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ドルアーガの塔	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	U-Boat	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	バトルシティ	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,300円	ガンマー5	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
X-1D	X-1D	FD(3″)	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3″)	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	
	X-1D	FD(3″)	5,900円	ゼビウス	
X-1 ターボ	X-1 200ラインモード	FD(5″)	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	パックマン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ディグダグ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	マッピーニューバージョン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ギャラクシアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ゼノン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ドルアーガの塔	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ハンバーガー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	デーモンクリスタル	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ギャラガ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	グロブダー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	バトルシティー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,500円	ガンマー5	X1F/Gモデル20/30
MSX	MSX	ROM	4,500円	パックマン	
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	MSX	ROM	4,500円	ワープ&ワープ	
	MSX	ROM	4,500円	キング&バルーン	
	MSX	ROM	4,500円	ラリーX	
	MSX	ROM	4,500円	ディグダグ	
	MSX	ROM	4,500円	エクセリオン	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラガ	
	MSX	ROM	4,500円	タンクバタリアン	
	MSX	ROM	4,500円	ボスコニアン	
	MSX	ROM	4,500円	MINIゴルフ	
	MSX	ROM	4,500円	ハンバーガー	
	MSX	テープ	6,800円	ミュージックツール（オンガクヤサン）	
	MSX	ROM	4,800円	デーモンクリスタル	

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
ファミリーコンピュータ用ソフト	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	パックマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	マッピー	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ゼビウス	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラガ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ディグダグ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ワープマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ドルアーガの塔	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バトルシティ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	パックランド	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バーガータイム	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	スターラスター	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	タッグチームプロレスリング	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ディグダグII	
	ファミリーコンピュータ	ROM	3,900円	スーパーチャイニーズ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	3,900円	バベルの塔	
	ファミリーコンピュータ	ROM	3,900円	ワルキューレの冒険	
オリジナルジョイスティック	X-1・PC-9801U-03対応		3,900円	XE-1b	X-1シリーズ・MSX・PC-6000シリーズ
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77		6,800円	XE-77	FM-77/77AV
ナムコキャラクターグッズ	ドルアーガトレーナー	S・M・L	グレー・アイボリー・グリーン・ホワイト		各4,500円
	マッピートレーナー	S・M・L	イエロー・アイボリー・ホワイト		各4,300円
	パックランドトレーナー	S・M・L	ホワイト・イエロー・グリーン		各4,300円
	パックマンTシャツ	S・M・L	各1,800円	パックマンポーチ&タオル	1,800円
	ドルアーガの塔Tシャツ（ロゴ）	S・M・L	各1,800円	マッピーポーチ&タオル	1,800円
	ドルアーガの塔Tシャツ（ギル）	S・M・L	各1,800円		
	ドラゴンバスターTシャツ	S・M・L	各1,800円		
	マッピーTシャツ	S・M・L	各1,700円		
	パックマンペーパーバッグ		150円		
	ドルアーガの塔ペーパーバック		150円		
	マッピーペーパーバッグ		150円		
	トレジャーボックス		サンドイエロー，バイオレット		各1,500円
	ファンタジーパック		1,800円		
	クーラーボトル	カップタイプ・ストロータイプ	各1,200円	ドルアーガの塔・ドラゴンバスター・スカイキッド	









エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2

地球戦士  大特集第2弾!!
あのブルーが、リミが今MSX、X1版で甦るぜっ！

「やった！ライーザ解きました！そしてあの劇的なエンディングに涙を一粒…。九葉さん、真島さん、ありがとうございます。こんなに良いゲームを作ってくれて…。」

埼玉県のCroma-Wf(なーんちゅーペンネームじゃ)から、こんなおたよりをいただきました。そうですあのライーザが帰ってきたのです。FM7とPC88に加えて、いよいよX1、MSXのユーザー諸君にもあの感動が味わえるのですよ！というわけで、今回はライーザ特集第2弾。作者の九葉真サンとMSX版への移植者、西川博成サンにお話を聞かせてもらったにゃん。

(以下Aは九葉さん)



Q　まずは九葉サン。お久しぶりですね。

A　はい。　近況報告をお願いします。

A　はい。めでたく大学生になりました。仕事の方は、今ひそかに謎の企画を進行中です。

Q　ム、謎の企画ですか？楽しみですね。さて、ライーザですが、去年11月にオリジナル、12月に移植版がでてから、けっこう時間がたっていますが、全然人気がおとろえてないですね。

A　うーん。実は最初あまり売れる自信がなかったんですが、じわじわと盛りあがっていって息が長いというところが非常にうれしいですね。いやー、今思うといいゲームです。エンディングに関しても、いろいろ賛否両論の意見をもらいましたが、こうなるとやはりあれでよかったということじゃないですか。

Q　九葉さんは、移植には直接かかわってないそうですが、監督サンという立場ですか？

A　そんなえらそうなもんではないです。もう移植者の方にまかせてあります。まあ子供が手を離れて歩きだしたという感じですね。今や静かに息子の成功を祈っています。



Q　次にMSX移植者の西川サン（以下B)、自己紹介をどうぞ。

B　経済専攻の大学2年生です。エニックスとの関わりは、高2のころからで、自分から売り込んで、いつのまにか。ニュートロンのX1移植などを手がけておりました。

Q　ライーザMSX移植にあたっての苦労話をひとつ。

B　特にはないんですが、やはりテープ版ということで多少やりづらいところはありました。あとは絵を担当してもらった真島さんが、非常に大変だったようです。苦労の甲斐があって出来ばえは最高です。かわゆいリミをみてやって下さい。

Q　パソコンの勉強は自力でおやりになったそうですが、ゲームプログラマーを目指すみなさんに一言はげましのお言葉を。



B　ぜひ苦労して下さい。苦労は明日の糧となるでしょう。僕もわけもわからずに雑誌のプログラムリストをしこしこ打ち込んだりしたものです。今は情報も多いし、雑誌やパソコン友達をフルに活用してガンバッテ下さい。

「ライーザは不滅です。ハッハッハッ。」不敵な笑いと共に去っていた両氏。お二人とも苦労なんてなんのそのクールなことをおっしゃっていましたが、一度ゲームをプレイしてみれば、その血と汗と涙の結晶がみえてくるにちがいないのです。さあ、今すぐキミを地球を守るべく戦うのダ!!



エニックス展



山梨県　佐藤さとる
★ちょっぴりハズカシソーなところがヨイね。

茨城県　深咲 れく
★ド硬派だぜっ！





調布市　DANCING STAR
★もーゆーことなし！

愛知県　山本 修
★「エニックス、エニックス…」宣伝してくれてありがとう。





埼玉県　下原博隆
★みているとハッピーになるイラストですね。

復活！おれにも言わせろ！じゃん＋直訴状

●やいやい！エニックス!!きさまPC-6001シリーズを見すててるな～！軽井沢を春ごろ出すとか言っててね～し、P6ユーザーをなめるなよ!!
（町田市　酒井隆クン他4通）

◆ごめんなさーい。ただ今奮闘中です。スタッフ一同お待たせした分すごいのを作ろうとがんばってます！(8月下旬発売予定)

●自慢ではないが、ナンパストリートでとうとうEX(経験度)が99900になってしまった。日夜苦労したかいがあった。補導員やおかまをくどき、失敗した数も多いが、毎晩おそくまで目を真っ赤にしてまでがんばったかいがあった。しかし、私は気付いたのです。こんなことをしていていいのか。よく考えてみれば、オレは単なるパソコンバカじゃないかと。もう、その時はおそかった。みんなに言いふらしたあとだったのだ。みんなオレのことをパソコンバカのスケベ野郎とよんでいやがる。これもみんなエニックスのせいだ。エニックスのバカ野郎～～。
（鹿児島県　ラッキーBOYクン）

◆同情します。強く生きてネ。

エニックス伝言板

■先月にひき続き、マイコンクラブの新会員募集関東、北海道地域のマイコンフリークのキミ、今すぐエニックスに一声かけてみよう。
（担当　矢作やはぎ）

■ザ・ラストチャンス！エニックス ゲームプログラミングスクール参加者募集の〆切がせまっております。詳しくは今月号の広告をみて下さい。今ならまだ間にあうゾ。

■問合せ　TEL03 (366) 4255　なおゲームのヒントに関するお問合わせにはお答えしませんのでご注意下さい。

お手紙ください

「おれにも言わせろ！じゃん」、ご意見などなど幅広く募集しております。応募はなるべくハガキでお願いしますネ。イラストの場合は、白黒で、濃淡の強いものをお願いします。白黒ページなのでパステルカラーは色が出にくいのです。

採用分には、エニックス特製ステッカーとパンフレットをプレゼント。よろしくっ。

編集後記

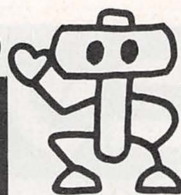
先日、会社で健康診断が行われた。ねこの右隣の席は、元編集長・未央様である。この方、タバコをスパスパ吸っているわりには、肺活量がねこの2倍強もある。当然、大幅に標準オーバーである。ふうむ道理で仕事中、頭がボーッとするわけだ。知らないうちに酸欠状態に陥っていたにちがいない。ちらりとうらみの視線を送りつつ、仕事ができないのを人のせいにしているとは、ツユほども考えていないのであった。
（ねこ）

自分がつくる！
パソコンがつくる!!

自分の教材がつくれる

便利な勉強道具！
大工さんシリーズ!!

計算大工さん

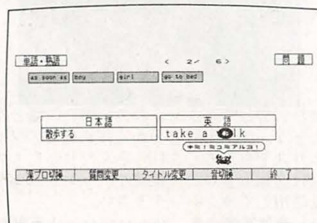


計算大工さんは小1から小6までの計算練習ができます。

家庭で、学校で、塾でご利用いただいています。

大工さんシリーズは買ってすぐ使えるようにできているので、買ったその日にきみの秘密兵器ができあがります。

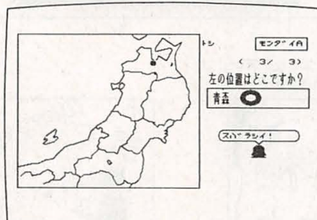
英語大工さん



期末テストの前、どうしても単語が覚えられない…そんなときにはこの英語大工さんが大活躍！ 自分の教科書・習ったレッスン・そして苦手な単語を登録すると効果的。できなかった単語は何回でもできるまでくりかえし問題に出てきます。

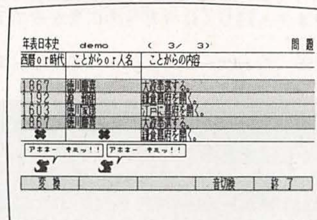
プログラムは〔単語熟語／不規則動詞変化／形容詞副詞の比較変化／名詞代名詞の単数複数形／基本英文〕の５本セット。

地理大工さん



プログラムにセットされている地図をつかってデータを入れるのもいいし、新しく自分で地図を描くのも自由。地図入力は、点を打つ・線をひく・四角をかく・円をかく…などの８つの機能を持っています。地理大工さんの特長は何と言ってもこの地図登録。誰でも簡単に地図が作れ、マウスもデジタイザーも使わずに１枚がおよそ30分ぐらいで「できあがり！」。プログラムは〔日本地図あり／地図なし／世界地図あり／地図なし〕の４本。

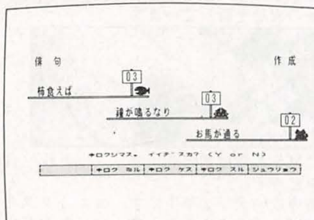
歴史大工さん



年号を覚えるのは誰でも苦痛。これをすんなりとこなしてしまえる嬉しい歴史大工さん。ヒント登録を使って年号を語呂あわせで覚えてしまおう。歴史の中の人物名・史実・時代など必要に応じて登録しておけば試験勉強もラクラク。年表日本史・年表世界史のほかに地図を使って史実をプロットできる地図日本史・地図世界史もあります。

国語大工さん

小学生も使えます

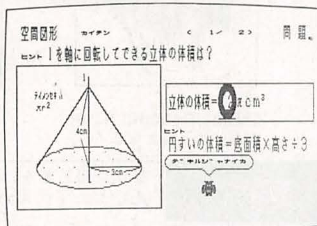


国語の基本は漢字。そこで国語大工さんの最初のプログラムは漢字の読み・書きです。読みはいいとしても、書きはパソコンでどうする？ ワープロの要領で漢字を答えます。

短文プログラムではきみの好きな文章を登録し、つぎに問題としたい箇所を５つまで指定します。すると、問題画面では指定した箇所が穴埋めの問題となって出てきます。

プログラムは〔漢字／類義語・対義語／熟語の意味／短文〕の４本。このほかに有名な俳句や自作の俳句を登録して遊ぶ俳句プログラム(付録)も付いています。

数学大工さん 図形編



グラフィック・エディターを内蔵しているので、自分の好きな図形を描くことができる。このあと問題文を簡易ワープロで登録。ヒントの登録は図形の中にでも文章でもどちらでもＯＫ。すでに基本問題が登録してあるのでこれをコピーして応用問題にすることもできる。問題集や試験でまちがえた問題を入れておくと抜群の効果があります。

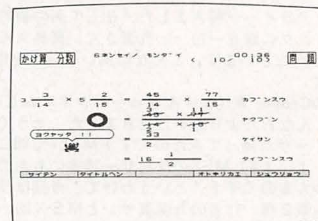
プログラムは三角形・円・自由テーマ等５本。ワープロには分数・２乗・ルート・不等号などの数学記号も入っていて容易に使える。

アフターサービスと品質保証を徹底します！

1.バックアップFDの実費提供、バージョンアップ時の優遇。
2.追加御注文(同一商品)の割引、データ登録後のコピーサービス。
3.品質の完全保証。フロッピー：TDK製、バインダー：コクヨ製

計算大工さん

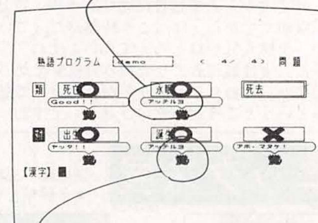
小学生の勉強に
中学生の復習に



整数・小数・分数の四則計算を豊富なコースで訓練できるソフト。問題をパソコンに自動生成させることもできる。特長は、筆算か暗算か選べる・記録に挑戦するコースがある・くり上りくり下りの有無、余りの有無が選べるなど。ＦＤは上巻下巻の２枚セット。

はげまし文＆キャラクター

どの大工さんも自分をはげます好きなことばを入力できます(国語大工さんの例)



好きなキャラクターを選べます。

ご案内

○：発売中 開：開発中 ※教科名、構成、定価に一部変更があります。

対象 / 教科 / 機種	中学生・高校生							小学生中学生	
	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	数学大工さん 数と式編	計算大工さん	漢字大工さん
PC-88/mII/SR/FR/MR	○	○	○	○	○	開	開	○	開
FM-7/77/AV	○	○	○	○	開	開	開	開	開
PC-98/F2/VF2/VM2	○	○	○	○	○	開	開	○	開
構成	5"FD1枚(又は3.5FD)＋詳細マニュアル＋上質ケース							各FD2枚 他は左に同じ	
定価	各5000円							各8000円	

※送料240円、2点以上のご注文は無料

主要機能：登録／削除／訂正／出題／採点／ヒント提示／再出題／励まし文／キャラクター／正解提示／成績記録／登録データ表示

カタログ：ハガキまたは電話でご請求ください。(本誌名、お持ちの機種、電話番号、ご職業をご記入ください。)

購入申込：ハガキまたは電話でご注文ください。(代金は到着後払い可)
又は、全国有名店にご注文下さい。

学校・塾の先生へ：ご来社くだされば試用の用意もございます。

人とコンピュータを考える **ヒューマンソフト**

〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
☎03-981-7822



MSXマークはアスキーの商標です

ガイア

MSX

RAM16K

あなたは、変身ロボットガイアになって、30面にあるスーパーコンピューターをビームで破壊するのです。

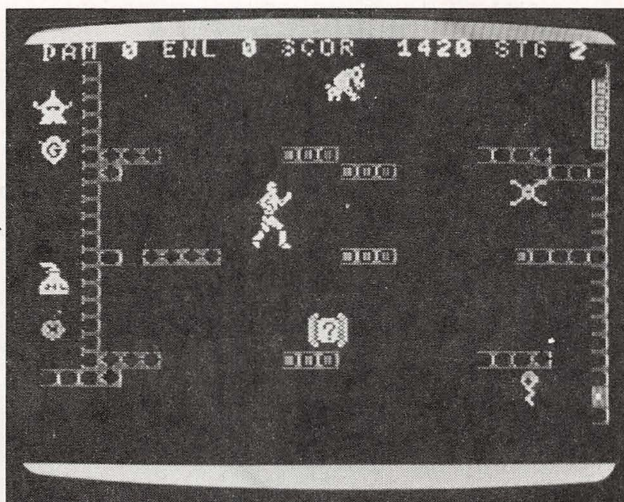
ビームを発射するには、下段右はしのエネルギーバルブから充電しなければならない。

エネルギーが取れたら、2段目の？マークのカプセルを破壊する。命中すると6つのアイテムの中から1つが出てくる。カギが出てきたら上段右はしのドアが開くようになり、1面クリア……。

美感遊創

〈アイテムの効用〉

1ヘルメット……落下物から身を守る
2タ　テ…………敵キャラから身を守る
3カ　ギ…………ドアが開く
4タイマー………敵キャラの動きが止る
5オイル…………ダメージが3つへる
6バクダン………カベを破壊できる



■このソフトは**進化**します。
■かくし**コマンド**で**うら**ガイアになります。
■**バクダン**には注意!!
■ウルテクで**無テキ**ガイアに!
■移植出きた方連絡して下さい **PC, FM, MZ, X1**

テープ ¥3,800

通販（送料200円）

品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお送り下さい。



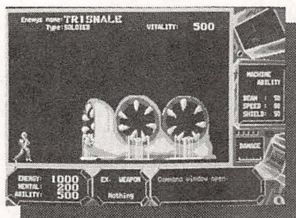
送料無料券

発売元 サムソンSOFT 〒240 横浜市保土ヶ谷区瀬戸ヶ谷町202−41−112 電話 045(742)6804

MEMO RANDUM
ゲームソフト通信販売

特典
★メモランダムのソフトはクーポン券付き、点数によりステキなオリジナルグッズプレゼント
★メモランダムから最新ゲームソフト情報をお届けします。

最新ソフト情報
テレフォンサービス ☎03-232-3244



ウィバーン　アルシスソフト
新次元2D・3Dマルチタイプのアクション・ロールプレイング・ゲーム

注文No.	機種	メディア	定価
G9-01	PC8801SR/FR/MR	5D	6,800
G9-02	X1/TURBO	5D	6,800

注文No.	メーカー	品名	機種	メディア	定価
G9-03	チャンピオンソフト	その後の慶子ちゃん 看護婦,OL,新妻編	PC8801/2/SR/FR	5D	9,000
G9-04	〃	〃	FM7	5D	9,000
G9-05	〃	〃	FM77	3.5D	10,500
G9-06	〃	その後の慶子ちゃん 新妻編	PC8801/2/SR/FR	5D	3,000
G9-07	〃	〃	FM7	5D	3,000
G9-08	〃	〃	FM77	3.5D	3,500



フェアリーズレジデンス番外編　チャンピオンソフト

注文No.	機種	メディア	定価
G9-09	PC8801/2/SR/FR	5D	6,000
G9-31	FM77/AV	3.5D	6,000

(学園編&芸能界編2セットで)

注文No.	メーカー	品名	機種	メディア	定価
G9-10	ザインソフト	トリトーン	MSX	ROM(8K)	5,800
G9-11	〃	シオン	PC8801/2/SR/FR	5D	6,800
G9-12	ランダムハウス	リグラス	FM7	5D	6,800
G9-13	マイクロキャビン	ぎゃるっぽクラブ	FM77/AV	3.5D	6,800
G9-14	コスモコンピュータ	聖女伝説	PC8801/2/SR/FR	5D	6,800
G9-15	〃	〃	X1/TURBO	5D	6,800
G9-16	アートディンク	A列車でいこう	X1/TURBO	5D	7,800

注文No.	メーカー	品名	機種	メディア	定価
G9-17	BPS	アーコン	PC8801/2/SR/FR	5D	7,800
G9-18	ウインキーソフト	ロストパワー	PC8801SR/FR/MR	5D	7,800
G9-19	光栄	三国志	PC8801SR/FR/MR	5D	14,800
G9-20	〃	〃	X1TURBO	5D	14,800
G9-21	〃	〃	PC9801VM	2HD	14,800
G9-22	〃	蒼き狼と白き牝鹿	X1TURBO	5D	8,800
G9-23	〃	〃	FM7	5D	8,800
G9-24	キャリーラボ	フライトインハワイ	PC9801F/VM	5DD	7,800



覇邪の封印　アスキー
中世を舞台にしたマップやフィギュアが付いた幻想世界ロールプレイングの話題作。

注文No.	機種	メディア	定価
G9-25	PC8801SR/FR/MR	5D	8,800

注文No.	メーカー	品名	機種	メディア	定価
G9-26	アスキー	新ベストナインプロ野球	PC8801/2/SR/FR	5D	6,800
G9-27	JAST	天使達の午後	PC8801/2/SR/FR	5D	6,800
G9-28	日本テレネット	ファイナルゾーン	PC8801SR/FR/MR	5D	6,800
G9-29	SPS	リバース	PC8801/2/SR/FR	5D	7,800
G9-30	コナミ	グラディウス	MSX(8K)	ROM	4,980

〒全国どこでも送料無料



申し込み用紙

住所 〒　　氏名　　おでんわ

注文No.							合計
数量	本	本	本	本	本	本	本
金額	円	円	円	円	円	円	円

お申し込み方法

上記の申し込み用紙にご記入のうえ現金書留にてお申し込みください。現金受け取り後ただちに郵送いたします。
お申し込み先: 〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-9-18 ライオンズプラザ新宿1008号 メモランダム通信販売係
★代金着払いも取り扱っております。お電話にてお問い合せください。
上記以外のソフトはお電話にてお問い合わせください。

MR
MEMO RANDUM
新宿駅東口区役所通り沿い ☎03-232-5366
Soft Community Office MEMO RANDUM

Fantom

〒257 神奈川県秦野市曽屋 1737-6

渡部商事ファントム

お電話による
お問い合せ
お申し込みは

TEL 0463-82-3177

全国無料配達

◎お買上げの方で入会希望の方は胸から上の顔写真を同封して下さい。
リスト以外でも気軽にTELして下さい。(入会後はすべて1割引です)

	ノーブランド	箱なしノーブランド	ツインファミコン
5"2D	¥100	¥ 90	¥32,000
5"2DD	¥250	¥240	⬇
5"2HD	¥610	¥600	
3.5"2D	¥610	¥600	¥30,000
3.5"2DD	¥700	¥690	ファミコン下取します

《ソフト一覧》

ファミコン用ジョイカードmkIIセット 1,980円＋スターソルジャー4,900円
合計 6,880円

夢幻の心臓II	Ⓓ7,800円	98/88/X1/S1
アルファ	Ⓓ5,900円	98/88/X1/FM7
聖女伝説	Ⓓ6,800円	98/88/X1 Ⓣ/Ⓑ4,800円
メルヘンベール[II][I]	Ⓓ7,900円	98/88/X1/FM7/MZ2500
テグザー	Ⓓ6,800円	98/88/80/FM7/MZ2500
ニャンニャンプロレス	Ⓓ6,800円	88/MSX 5,800円
ペガサス	Ⓓ6,800円	X1/MSX 5,800円
モールモール2	Ⓓ5,800円	98/88/X1/FM7/MSX Ⓣ/Ⓑ4,800円
ザナドゥ	Ⓓ7,800円	98/88/80/X1/FM7 Ⓣ/Ⓑ6,800円
ブラスティー	Ⓓ7,900円	88
魔城伝説	Ⓡ4,800円	MSX
ハイドライドII	Ⓓ6,800円	98/88/X1/FM7/Ⓣ4,800円
ザ キャッスル	Ⓓ6,800～7,800円	98/88/X1/FM7/MSX Ⓣ3,800円
レリクス	Ⓓ7,200円	98/88/MSX Ⓣ5,800円
ファイナルゾーン	Ⓓ6,800円	88
リグラス	Ⓓ6,800円	88/X1/FM7/Ⓣ4,800円
三国志	Ⓓ14,800円	98/88/FM16β/X1
トリトーン	Ⓓ6,800円	98/88/60/66/X1/FM7/MSX Ⓣ4,800円 Ⓡ5,800円
ランボー	Ⓣ5,800円	MSX
カリオストロの城	Ⓓ7,800円	88/FM7/Ⓣ4,800円
オペレーショングレネード	Ⓓ6,800円	98/88/X1
ウィザードリィ	Ⓓ9,800円	98/88/X1/FM7
アリオン	Ⓓ7,800円	88/FM7/X1
摩訶迦羅	Ⓓ7,800円	88
リ・バース	Ⓓ7,800円	88/X1
ディドリーム	Ⓓ7,800円	88/FM7
冒険浪漫	Ⓓ7,800円	88
ホテルウォーズ	Ⓓ7,500円	FM7
ロボレス2001	Ⓓ6,800円	88/X1/Ⓣ4,800円
サマーゲームズ	Ⓓ6,800円	88
カレイドスコープ2	Ⓓ5,800円	88/FM7/X1/Ⓣ4,800円
北斗の拳	Ⓓ6,800円	88
ナイトシェード	Ⓡ5,700円	MSX
賢者の遺言	Ⓓ6,800円	88
ギャルッポクラブキャンパス	Ⓓ6,800円	98/88
クリスタルプリズン	Ⓓ7,500円	88
ホットドック	Ⓓ6,800円	88/80/X1/FM7/Ⓣ4,800円
マクロスカウントダウン	Ⓓ6,500円	88/X1/FM7/MSX 5,800円 Ⓣ4,500円
ドルアーガの塔	Ⓓ6,000円	X1/FM77AV
アプリケット	Ⓓ4,800円	88
アーコン	Ⓓ7,800円	88
グラディウス	Ⓡ4,980円	MSX
ライーザ	Ⓓ6,400円	88/X1/FM7/MSX/Ⓣ4,800円
ナンパストリート	Ⓓ6,400円	88/X1/FM7/MSX/Ⓣ4,800円
ウイングマン②	Ⓓ6,800円	98/88/X1/FM7/Ⓣ4,800円
覇邪の封印	Ⓓ8,800円	98/88
アルバトロス	Ⓓ8,800円	98/88/60/66/X1/MSX 6,800円 Ⓣ5,800円
アルバトロス拡張コース	Ⓓ4,500円	88
アメリカントラック	Ⓓ6,800円	98/X1/Ⓣ4,500円
アラモ	Ⓡ5,800円	MSX
ミスターバンプ	Ⓓ6,800円	88/X1/Ⓣ4,800円
シーナワイド版	Ⓓ7,800円	88
大戦略88	Ⓓ7,800円	88
1000年王国	Ⓓ6,800円	88
A列車で行こう	Ⓓ7,800円	88/X1/FM7/Ⓣ4,800円
ザスクリーマー	Ⓓ7,800円	98/X1/7,200円
ウィザードリィー	Ⓓ9,800円	98/88/X1/FM7
スーパーマリオ	Ⓓ6,800円	88/X1
ROON	Ⓓ6,800円	88
ジャイロダイン	Ⓓ6,800円	88/X1/MSX 4,900円
ZETA	Ⓓ3,800円	98/88/FM7/3.5" 4,800円
ZETA 2号	Ⓓ3,800円	98/88/FM7/3.5" 4,800円
ヘルパー	Ⓓ8,000円	98/88/FM7
その後の慶子ちゃん	Ⓓ3,000円	98/88/FM7/X1
フェアリーズレジデンス スペシャル	Ⓓ3,000円	98/88/FM7/X1
マーベラス	Ⓓ6,800円	88/FM7
ロストパワー	Ⓓ7,800円	88/X1
エリカ	Ⓓ6,800円	88/X1/FM7/Ⓣ4,800円
魔法使いの妹子	Ⓓ3,500円	88/FM7/3.5" 3,800円
ガーディック	Ⓡ4,900円	MSX
シティコネクション	Ⓡ5,700円	MSX
忍者じゃじゃ丸くん	Ⓡ5,700円	MSX
魔法使いウィズ	Ⓡ4,800円	MSX
バトルシティー	Ⓓ6,000円	X1/MZ1500 4,800円/Ⓣ3,800円
グロブダー	Ⓓ6,000円	X1/88/Ⓣ3,800円
ナイザー	Ⓓ4,800円	MZ1500
デーモンクリスタル	Ⓓ6,200円	88/80x1/MZ1500 4,500/MSX4,800円
ドルアーガの塔	Ⓓ4,800円	MZ1500
アスレチェッカー	Ⓓ6,800円	FM7 3.5"
ウィバーン	Ⓓ6,800円	88/X1
チャンピオンシップ ロードランナー	Ⓓ6,800円	98/88
バンゲリングベイ	Ⓡ4,800円	MSX

ファミコンソフト

バベルの塔	3,900円
バレーボール	Ⓓ2,500円
ソロモンの鍵	4,900円
がんばれゴエモン からくり道中	5,300円
涙の倉庫番スペシャル	2,980円
メトロイド	Ⓓ2,600円
キングスナイト	4,900円
ワルキューレの冒険	3,900円
ゴーストバスターズ	5,200円
スーパーピットフォール	5,500円
六三四の剣	4,900円
ASO	4,900円
北斗の拳	4,900円
スカイキッド	3,900円
機動戦士Zガンダム	5,500円
コスモジェネシス	4,900円
バナナ	4,900円
スーパーマリオ②	Ⓓ2,500円
ドラゴンクエスト	5,500円
スーパーマリオ	4,900円
グラディウス	4,900円
魔界村	5,500円

キャラクターグッズ

ドラゴンバスターTシャツ
SML 各¥1,700
ドルアーガの塔Tシャツ
キャラクター SML各¥1,800
ギル SML各¥1,800
クーラーボトル
ストロータイプ ¥1,200
コップタイプ ¥1,200
パックランドファンタジーパック
¥1,800
バッヂ(ナムコシリーズ)
¥250

グッズのみ注文は2,000円以上とさせていただきます。

申込用紙

					メーカー名	商品名	メディア(ディスク/テープ)	金額
フリガナ								
住所	□□□-□□ ☎( ) -							
フリガナ								
氏名	様							
年令		職業		機種	割引料金			
					合計金額			

※ご注文は上記の申し込み用紙記入の上、ファントム宛にお送り下さい。 5,000円ごとに300円引き。

●お申し込み方法

①現金書留
②振替口座 横浜5-27481
③銀行振込み
●銀行振込み口座
横浜銀行(秦野支店)
㊢206961
銀行振込みの場合事前に電話をお願いいたします。
渡部商事ファントム

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で22年の信用!!

AVCフタバ

AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機㈱
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8 外神田ユニオンビル601号

SHARP
X1シリーズ FM音源ボード ステレオタイプ
CZ-8BS1
リアルで効果的な音を楽しもう。
特価￥23,800

今すぐ もよりの電話から		名古屋	052-452-3271
札幌	011-611-5104	大阪	06-311-3931
仙台	0222-64-3704	広島	082-295-6873
新潟	0252-75-4175	福岡	092-481-2494

NEC PC-8800シリーズ PC-8801mkIIMR 注文No.052

PC-8801mkIIMR(本体) ￥238,000
PC-KD854(モニター) ￥89,800
標準定価合計 ~~￥327,800~~

初回	2回目以降
￥9,300	￥9,300×35回
￥7,900	￥7,900×47回

SHARP Super MZ 注文No.044

MZ-2521(本体) ￥198,000
MZ-1D22(モニター) ￥108,000
現金特価￥229,000
標準定価合計￥306,000

初回	2回目以降
￥10,960	￥7,800×35回
￥6,300	￥6,200×47回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801mkIIFR/30 注文No.051

PC-8801mkIIFR/30(本体) ￥178,000
PC-KD854(モニター) ￥89,800
標準定価合計 ~~￥267,800~~

初回	2回目以降
￥10,300	￥7,500×35回
￥8,700	￥5,900×47回

SHARP パソコンテレビ X1G 注文No.CP-053

マルチビジュアル端子搭載!
CZ822C(本体) ￥118,000
CZ820D(モニター) ￥79,800
現金特価￥ お問い合わせ下さい。
標準定価合計￥197,800

初回	2回目以降
￥6,920	￥5,400×35回
￥8,000	￥4,200×47回

SHARP パソコンテレビ X1 turbo II 注文No.050

Model 31
CZ856C(本体) ￥178,000
CZ855D(モニター) ￥119,800
現金特価￥225,000
標準定価合計￥297,800

初回	2回目以降
￥9,500	￥7,700×35回
￥10,500	￥6,000×47回

富士通 FM77AV 注文No.049

FM-77AV2(本体) ￥158,000
FM-TV151(モニター) ￥89,800
現金特価￥208,000
標準定価合計￥247,800

初回	2回目以降
￥9,420	￥7,100×35回
￥7,200	￥5,600×47回

パソコン本体

NEC	標準価格	現金特価	36回均等	48回均等
PC-9801 UV2	￥318,000	￥―――	￥9,059	￥7,123
PC-9801 VM2	￥415,000	￥―――	￥11,642	￥9,154
PC-8801mkIIFR20	￥148,000	￥―――	￥4,306	￥3,385
PC-8801mkIIFR30	￥178,000	￥―――	￥5,167	￥4,063
PC-8801mkIIMR	￥238,000	￥―――	￥6,889	￥5,417
富士通				
FM77AV1	￥128,000	￥105,000	￥3,617	￥2,844
FM77AV2	￥158,000	￥130,000	￥4,478	￥3,521
SHARP				
X1G M10	￥69,800	￥58,000	￥1,998	￥1,571
X1G M30	￥118,000	￥100,000	￥3,444	￥2,708
X1F M20	￥139,800	￥99,000	￥3,410	￥2,681
X1turboII	￥178,000	￥150,000	￥5,167	￥4,063
X1turbo M40	￥258,000	￥116,000	￥3,996	￥3,142
Super MZ M30	￥198,000	￥168,000	￥5,787	￥4,550

拡張・周辺機器

ロジテック	標準価格合計	現金特価	12回均等	24回均等
LFD-550IIFM	￥109,800	￥91,000	￥8,418	￥4,474
LFD-580	￥183,000	￥150,000	￥13,875	￥7,375
LFD-590	￥190,000	￥154,000	￥14,245	￥7,572
SHARP				
CZ-502F(FDD)	￥99,800	￥83,000	￥7,678	￥4,081
MZ-CM301(モデム)	￥29,600	￥24,000	￥2,220	￥1,180
CZ-8BV1イメージボード	￥39,800	￥32,000	￥2,960	￥1,573
CZ-8VP1 プロセッサ	￥59,800	￥49,000	￥4,533	￥2,409
NEC				
PC-TL101 オートホン	￥98,000	￥―――	￥7,585	￥4,032
PC-CM301 アダプタ	￥89,000	￥―――	￥6,938	￥3,688
富士通				
MB27631(FDD)	￥85,000	￥70,000	￥6,475	￥3,442
音声合成カード(FM-AV用)	￥29,800	￥48,000	￥4,440	￥2,360
MIDIアダプタ(FM-AV用)	￥24,800			

●分割回数は3回～48回まで自由に選べます。

CRTディスプレイ

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
PC-TV452	￥128,000	￥―――	￥5,163	￥3,617
PC-TV451	￥168,000	￥―――	￥6,785	￥4,753
PC-KD853	￥118,000	￥―――	￥4,769	￥3,341
PC-KD854	￥89,800	￥―――	￥3,638	￥2,549
SHARP				
CU-14G	￥49,800	￥40,000	￥1,967	￥1,378
CZ-820	￥79,800	￥64,000	￥3,147	￥2,204
CU-14A2	￥99,800	￥68,000	￥3,343	￥2,342

プリンター

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
PC-PR101F	￥158,000	￥―――	￥6,293	￥4,409
PC-PR201T	￥170,000	￥―――	￥6,687	￥4,684
PC-PR201F	￥188,000	￥―――	￥7,523	￥5,270
PC-PR405	￥69,800	￥―――	￥2,852	￥1,998
PC-PR406	￥99,800	￥―――	￥3,983	￥2,790
EPSON				
AP-80K(ROM)	￥72,800	￥60,000	￥2,950	￥2,067
VP-80K	￥147,000	￥124,000	￥6,097	￥4,271
VP-130K	￥177,000	￥148,000	￥7,277	￥5,098
SEIKO				
SL-80MK	￥118,000	￥98,000	￥4,818	￥3,376
GP500M/F(ケーブル付)	￥55,800	￥39,000	￥1,918	￥1,343
GP800M/F(ケーブル付)	￥70,800	￥53,000	￥2,606	￥1,826
富士通				
FM-PR201	￥79,000	￥66,000	￥3,245	￥2,273
SHARP				
CZ-8PC1	￥69,800	￥58,000	￥2,852	￥1,998
ブラザー				
M-1024II	￥99,800	￥82,000	￥4,032	￥2,824
スター				
TR-24/P/X/F	￥68,800	￥58,000	￥2,852	￥1,998
AP-2400	￥188,000	￥156,000	￥7,670	￥5,373

ワードプロセッサー

NEC	標準価格	現金特価	12回均等	24回均等
文豪mini 5E	￥148,000	￥―――	￥11,563	￥6,146
文豪mini 7E	￥198,000	￥―――	￥15,540	￥8,260
SHARP				
WD-50A/55A	￥69,800	￥57,000	￥5,273	￥2,801
canon				
キャノワード350	￥228,000	￥198,000	￥18,315	￥9,735
キャノワードミニ8	￥74,800	￥62,000	￥5,735	￥3,048
ワードボーイPW-15	￥39,800	￥28,000	￥2,590	￥1,377
富士通				
OASYS Litek FD20	￥114,800	￥95,000	￥8,788	￥4,671
SANYO				
SWP-M21	￥118,000	￥98,000	￥9,065	￥4,818
RICOH				
マイリポートJP-30D	￥69,800	￥57,000	￥5,273	￥2,803
マイリポートJP-50D	￥118,000	￥98,000	￥4,818	￥3,376

MSX・MSX2

YAMAHA	標準価格	現金特価	12回均等	24回均等
yis 604/128(MSX2)	￥99,800	￥84,000	￥7,770	￥4,130
yis 805/256(MSX2)	￥198,000	￥165,000	￥15,263	￥8,113
SONY				
HB-F500(MSX2)	￥128,000	￥108,000	￥9,990	￥5,310
National				
FS-4500(MSX2)	￥108,000	￥88,000	￥8,140	￥4,327
FS-4700(MSX2)	￥158,000	￥128,000	￥11,840	￥6,293
FS-5500F2(MSX2)	￥228,000	￥183,000	￥16,928	￥8,998
TOSHIBA				
HX-34(MSX2)	￥148,000	￥125,000	￥11,563	￥6,146
三菱				
ML-G30M2(MSX2)	￥208,000	￥178,000	￥16,465	￥8,752
ビクター				
HC-90(MSX2)	￥168,000	￥138,000	￥12,765	￥6,785
HC-95(MSX2)	￥198,000	￥160,000	￥14,800	￥7,867

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

頭金なし 手軽な電話クレジット
製品先取り お支払いは約1～2カ月後から。
無料配送 全国どこでも無料配送。
カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。
低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3～48回。ボーナス併用も可
全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。 別途料金
納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。
完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。
18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。
AM10時からPM11時まで受付 日曜・祝日も営業

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

満足感に添える安さが

※広告の商品で品切れの場合はご容赦下さい。

SHARP パソコンテレビ X1G

➔ Model 30 CZ-822C
標準価格 ¥118,000
テレビも見れるセット CZ-820D 標準価格 ¥79,800
定価合計 ¥197,800 **夏休み特別大特価**
パソコン専用セット CU-14G 標準価格 ¥49,800
定価合計 ¥167,800 **夏休み特別大特価**

➔ Model 10 CZ-820C
標準価格 ¥69,800
テレビも見れるセット CZ-820D 標準価格 ¥79,800
定価合計 ¥149,600 **夏休み特別大特価**
パソコン専用セット CU-14G 標準価格 ¥49,800
定価合計 ¥119,600 **夏休み特別大特価**

NEC PC-8801mkII FR M30

➔ PC-KD854
AP-80K
PC対応ROMカプセル
ディスケット，ケーブル，用紙
定価合計 ¥364,600
夏休み特別大特価 ¥268,000

富士通 FM-77AV2

➔ FMTV-151
AP-80K
FM対応ROMカプセル
ディスケット，ケーブル，用紙
定価合計 ¥341,100
夏休み特別大特価 ¥241,800

オプションいろいろ！
1. カラーイメージボード……CZ-8BV1 ▶ ~~¥39,800~~
2. 24ドット熱転写カラー漢字プリンタ……CZ-8PC1 ▶ ~~¥69,800~~
3. モデムユニット……CZ-8TM1 ▶ ~~¥29,800~~
4. ステレオタイプFM音源ボード……CZ-8BS1 ▶ ~~¥23,800~~

はがき印字がカンタン

brother 割付名人 II 24ドット漢字プリンター
➔ M-1024II----標準価格 ~~¥99,800~~
(P:PC, X-1,MSX対応 F:FM対応)

SONY パーソナルワープロ
➔ HW-80 標準価格 ~~¥128,000~~
★40文字×5行の大型ディスプレイ
★30文字一括文章変換，JIS第2，和英6種の書体
オプション HWF-1 オートハガキフィーダー------ ~~¥18,000~~
HWD-80 フロッピィディスクドライブ ~~¥49,800~~

汎用アナログ・デジタル インターフェイス基板

PC-8001MKII・PC-8801シリーズ用
KR-001 ¥15,900
★10ビットA/Dコンバータ4チャンネル (0−2.5VMAX)
★4ビット入力ポート(8255Cポート下位インバーター付)
★4ビット出力ポート(8225Cポート上位オープンコレクター)
★8ビット入・出力ポート(8225A・Bポートオープン)
★使用IC A/D：μPD7002C PP1：8255A-5
★I/O アドレス 87H−87H
※モーターコントロール用に開発されたものですが，汎用性にとんでいます。部品を追加することで，いろいろな使い方を楽しむことができます。

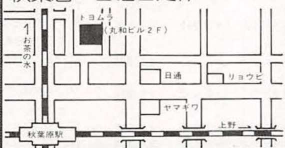
カード型日本語データベース

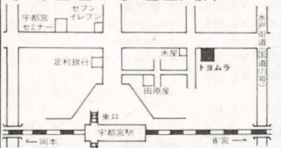
Tmd 顧客管理DX版
PC-9801シリーズ ¥37,800
★大切なデータを無駄にしないデータベース設計
★高速で多機能なデータ検索能力
★項目間計算・更新機能をサポート
★データの有効利用を促進する転送機能
★データ形式は30項目全て変更自由
★画面上で確認しながら出力形式設定

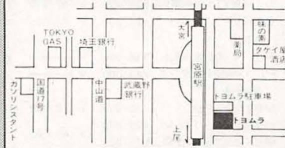


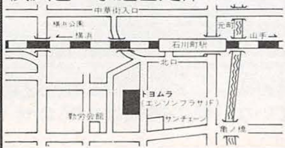
トヨムラ 各店案内図

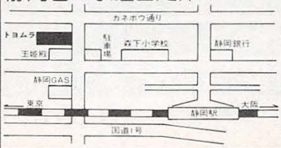
お近くの店をご利用下さい。通信販売をご希望の方は右記の最寄りの各店に直接ご連絡下さい。
クレジットも行なっておりますのでご利用下さい。













本当の安さなのです。

※広告の商品以外も取り扱っております。



NEC

PC-9801UV2…………¥318,000
PC-KD854……………¥84,800
定価合計 ¥402,800

PC-8801MKⅡMR………¥238,000
PC-KD854……………¥84,800
定価合計 ¥322,800

夏休み特別大特価

EPSON

VP-80K　PC対応ROMⅡ
第2水準ROM
プリンタケーブル
ストックホーム
定価合計 ¥184,600

夏休み特別大特価

~~¥138,000~~

パソコン通信モデム

日本メディアネットワーク
MODEM JM 1200S

1200ボー，300ボー，全二重，NCU内蔵
CCITT V.22/V.21 に準拠
自動ダイヤル/自動応答機能を搭載
標準価格 ¥48,000

夏休み特別大特価

¥43,200

EPSON
SR-120AT
標準価格 ¥49,800
夏休み特別大特価

SANWA
S MODEM 1200E
標準価格 ¥49,800
夏休み特別大特価

AIWA
PV-2123
標準価格 ¥29,800
夏休み特別大特価

富士通

FM-77AV2………¥158,000
FMTV-151…………¥89,800
定価合計 ¥247,800

夏休み特別大特価

SHARP

X-1/X-1 turbo シリーズ用
手軽なシステムでコンピュータグラフィックス，オリジナルカードが自由に出来ます。
CZ-8PC1…………¥69,800
CZ-8BV1…………¥39,800
定価合計 ¥109,600

夏休み特別大特価

SHARP

X-1 turbⅡ
CZ-856C ……¥178,000
CZ-855D ……¥119,800
定価合計 ¥297,800

MZ-2500 M-30…¥198,000
MZ-1D22…………¥108,000
定価合計 ¥306,000

夏休み特別大特価

富士通

FMPR-201…………¥79,800
ビデオデジタイズカード…¥24,800
定価合計 ¥104,600

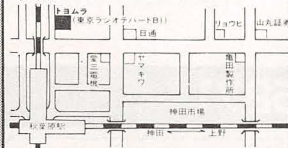
夏休み特別大特価

通信販売

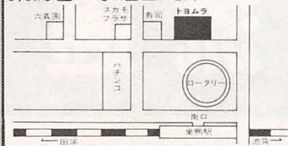
トヨムラ各店において，広告の商品が通信販売で購入できます。(広告の商品以外も取り扱っております。)ご注文は下記のトヨムラ各店へどうぞ。注文商品名・お名前・ご住所・電話番号を忘れずに明記して，現金書留でお願い致します。

注文商品名	○○○○○
金　額	¥○○○○
お名前	○○○○○
ご住所	〒○○○ ○○○○○
電話番号	○○○(○○○)○○○

東ラジ店・日曜日定休



巣鴨店・水曜日定休



トヨムラ 即決クレジット

最高60回まで出来ます
(但し，1回のお支払額は3,000円以上)
印鑑と身分証明書(免許証等)をご持参下さい
その場でお持ち帰り出来ます
各社クレジットカードも取り扱っております
日本信販／JCB／VISA／セントラル／MC／UC／ジャックス／アメックス／ダイナース／DC

トヨムラ

●秋葉店	〒101	東京都千代田区外神田1-8-6 (丸和ビル2F)	☎03(251)1477
●宇都宮店	〒320	宇都宮市宿郷町365-7	☎0286(36)5315
●大宮店	〒330	大宮市宮原町3-515-2	☎0486(52)1831
●横浜店	〒232	横浜市中区松影町1-3-7	☎045(641)7741
●静岡店	〒422	静岡市八幡1-4-36	☎0542(83)1331
●名古屋店	〒460	名古屋市中区大須3-30-86 (第1アメ横2F)	☎052(263)1660
●東ラジ店	〒101	東京都千代田区外神田1-10-11 (東京ラジオデパートB1)	☎03(253)4693
●巣鴨店	〒170	東京都豊島区巣鴨1-12-6	☎03(941)8621

※通信販売をご希望の方は最寄りの各店へどうぞ

●親切・ていねい・スピーディー●

通信販売の

全流通

SUMMER COLLEC

全国どこへでも無料配送でお届け。

品揃え2万本、これらはほんの一例です。リスト以外の新作ソフト等のお問い合せもお気軽に!

最新ヒット情報

MSX

ウイング	(T)日曜日に宇宙人が	¥5,000
日本テレネット	(ROM)アルバトロス	¥6,800
コナミ	(ROM)グラディウス	¥4,980
アスキー	(ROM)TZRグランプリライダー	¥5,800
コナミ	(ROM)魔城伝説	¥4,800
ウイング	(T)新白と黒の伝説	¥5,000
テクノポリス	(ROM)ロットロッド	¥4,800
コナミ	(ROM)グーニーズ	¥4,800
ボーステック	(T)レリクス	¥5,800
アスキー	(ROM)ザ・キャッスル	¥5,800
ドリーム	(T)悪女伝説	¥4,800
日本デクスタ	(ROM)ナイトシェード	¥5,700
タイトー	(ROM)影の伝説	¥4,900
ジャレコ	(ROM)忍者じゃじゃ丸	¥5,700
ザインソフト	(ROM)トリトーン	¥5,800
ハル研	(ROM)ダンクショット	¥5,600
コナミ	(ROM)ツインビー	¥4,800

ファミコン

ナコム	(ROM)ドルアーガーの塔	¥4,900
	タッグチームプロレスリング	¥4,900

FM-7/New7

コムパック	(T)D-SIDE	¥4,800
T&E	(T)ハイドライドII	¥4,800
東宝	(3.5D)カリオストロの城	¥7,800
JAST	(5D)天使たちの午後	¥6,800
ボーステック	(5D)レリクス	¥7,200
日本ファルコム	(5D)サナドウ	¥7,800
日本ファルコム	(3.5D)サナドウ	¥7,800
コムパック	(5D)D-SIDE	¥6,800
チャンピオンソフト	(5D)その後の慶子ちゃんI	¥3,000
東宝	(T)カリオストロの城	¥4,800

FM-77AV

ボーステック	(3.5D)レリクス	¥7,200
アスキー	(3.5D)プリンセスクエスト	¥6,800
データウエスト	(3.5D)G-EDIT・AV(マウス付)	¥19,800
スクウェア	(3.5D)アルファ	¥5,900
コムパック	(5D)D-SIDE	¥6,800

PC-6001/mkII

★日本テレネット	(T)アメリカントラック	¥4,500
★電波新聞	(T)クロブダー	¥3,800
★アスキー	(T)ブラックオニキス	¥5,800

PC-6601/SR

★電波新聞	(3.5D)クロブダー	¥6,000

X-1

電波	(5D)ドルアーガの塔	¥6,000
電波	(T)ドルアーガの塔	¥3,800
JAST	(T)天使たちの午後	¥4,800
T&E	(5D)ハイドライドII	¥6,800
ウインキーソフト	(5D)ロストパワー	¥7,800
ボーステック	(5D)レリクス	¥7,200
アスキー	(5D)ザ・スクリーマー	¥7,200

PC-8801/mkII

★印はSR可です。

JAST	(5D)(新)天使たちの午後	¥6,800
T&E	(5D)ハイドライドII	¥6,800
アスキー	(5D)覇邪の封印	¥8,800
アスキー	(5D)賢者の遺言	¥7,800
★日本ファルコム	(5D)ザナドウ	¥7,800
ボーステック	(5D) レリクス	¥7,200
デンパ	(5D)グロブダー	¥6,000
★スクウェア	(5D)ブラスティ	¥7,900
★JAST	(5D)エリカ	¥6,800
★パックス	(5D)舞朧魔	¥6,800
★東宝	(5D)カリオストロの城	¥7,800
パルコム	(5D)さゆり	¥4,800
パルコム	(5D)マリコの部屋	¥4,800

PC-98F/M

ボーステック	(2HD)レリクス	¥7,200
スクウェア	(2HD)ブラスティ	¥7,900
アスキー	(2HD)天文シュミレーション	¥5,800

MZ-1500

電波新聞	(QD)ドルアーガの塔	¥4,800
	(QD)デーモンクリスタル	¥4,500
	(QD)ナイザー	¥4,800

ハード PC-88

JAST	ジャストサウンド(音声合成装置)	¥12,800

－キリトリ線－

NEC



セット価格
277,800円

特別奉仕価格
¥222,240

PC-8801mkIIFR

- 大容量1Mバイトタイプ5インチフロッピィディスクを内蔵
- 日本語機能も大幅に強化
- 高性能グラフィック&クリア・サウンド

富士通



セット価格
247,800円

特別奉仕価格
¥198,240

FM77AV

- 4096色同時発色
- FM音源標準実装
- AV機能を大幅パワーアップ

SHARP



セット価格
297,800円

特別奉仕価格
¥238,240

パソコンテレビ X1 turboII

- 先進の日本語システム"日本語百科WORD POWER" "ターボ博士LEXICON"搭載
- パソコン通信をサポートするturboターミナル(別売)

●上記のハードをお買い上げの場合は、希望のハードを切り取り線で切り、下記の申込用紙にご記入の上、お送り下さい。

お電話によるお申し込みはTEL.06(761)5271

●お申し込み方法

①現金書留

②郵便為替

※ご注文は下記の申し込み用紙にご記入の上、全流通宛にお送り下さい。

③銀行振込み

●銀行振込み口座
三菱銀行(鶴橋支店)
㊜ No.4347305(全流通)

親切・ていねい・スピーディー
全流通
〒542 大阪市南区高津1丁目2番11号(大和ビル4F)

TION

個性派ゲームの勢揃い！

新旧あわせて2万種の品揃えリストに無いものでもみつけますのでお電話でお問合せ下さい。

任天堂ファミリーコンピュータ 電話予約受付中！

■フロッピーディスク

お申し込みは10枚単位から

メディア ＼ メーカー	マクセル	フ ジ	3 M	ノーブランド
5" 2D	5200	4800	3500	2000
5" 2DD	7500	6100	5000	2500
5" 2HD	9500	7600	6500	4300
3.5" 2D	——	8300	7500	4800

PC-8801mkⅡ/SR/FR シリーズ

メーカー	メディア	商品名	価格
テクノポリス	(5D)	名探偵ホームズ	¥ 6,800
テクノポリス	(5D)	ロットロット	¥ 6,800
アスキー	(5D)	アリオン	¥ 7,800
マイクロキャビン	(5D)	ギャルっぽクラブ	¥ 6,800
アスキー	(5D)	冒険者達	¥ 7,800
スクウェアー	(5D)	アルファ	¥ 5,900
スクウェア	(5D)	ブラスティ	¥ 7,900
マジカルズー	(5D)	ザ・スクリーマー	¥ 7,200
エニックス	(5D)	ウイングマンⅡ	¥ 6,800
光栄	(5D)	蒼き狼と白き牝鹿	¥ 7,800
クリスタルソフト	(5D)	夢幻の心臓Ⅱ	¥ 7,800
JAST	(5D)	天使たちの午後	¥ 6,800
マイクロキャビン	(2HD)	カーマイン	¥ 7,800
システムソフト	(5D)	シーナ	¥ 6,800
チャンピオン	(5D)	ゼータ	¥ 3,800
東宝	(5D)	カリオストロの城	¥ 7,800
T & E	(5D)	ハイドライドⅡ	¥ 6,800
日本テレネット	(5D)	アルバトロス	¥ 8,800
ログ	(5D)	1000年王国	¥ 6,800
アスキー	(5D)	オホーツクに消ゆ	¥ 6,800
チャンピオンソフト	(5D)	その後の慶子ちゃん(Ⅲ)	¥ 3,000
チャンピオンソフト	(5D)	その後の慶子ちゃん(Ⅱ)	¥ 3,000
データウエスト	(5D)	マーベラス	¥ 6,800
スタークラフト	(5D)	ウルティマⅢ	¥12,800
スタークラフト	(5D)	トランシルバニアⅡ	¥ 6,800
日本ファルコム	(5D)	ザナドウ	¥ 7,800
ニデコ	(5D)	ジャイロダイン	¥ 6,800
JAST	(5D)	エリカ	¥ 6,800
グレイトソフト	(5D)	秘 課外授業編	¥ 3,000
日本テレネット	(5D)	アメリカントラック	¥ 6,800
日本テレネット	(5D)	ファイナルゾーン	¥ 6,800
ウインキー	(5D)	ロストパワー	¥ 7,800
ホットビィー	(5D)	発汗惑星	¥ 5,800
電波	(5D)	ガンマー5	¥ 6,800
コスモス	(5D)	聖女伝説	¥ 6,800
日本デクスター	(5D)	忍者くん	¥ 6,800
d Bソフト	(5D)	スーパー春望	¥34,800
d Bソフト	(5D)	スーパー春望	¥44,800

FM-77AV専用

メーカー	メディア	商品名	価格
ウインキー	(3.5D)	ショッキングクロスワード	¥ 7,800
データウエスト	(3.5D)	マーベラス	¥ 6,800
電波	(3.5)	ディグダグ	¥ 6,000

FM-7・77・AV シリーズ

メーカー	メディア	商品名	価格
テクノポリス	(T)	名探偵ホームズ	¥ 3,800
日本ファコム	(5D)	ザナドウ	¥ 7,800
日本ファコム	(3.5D)	ザナドウ	¥ 7,800
東宝	(3.5D)	カリオストロの城	¥ 7,800
東宝	(T)	カリオストロの城	¥ 4,800
アスキー	(5D)	オホーツクに消ゆ	¥ 6,800
T & E	(5D)	ハイドライドⅡ	¥ 7,800
チャンピオンソフト	(5D)	その後の慶子ちゃん(Ⅲ)	¥ 3,000
チャンピオンソフト	(5D)	その後の慶子ちゃん(Ⅱ)	¥ 3,000
T & E	(T)	ハイドライドⅡ	¥ 4,800
マイクロネット	(5D)	チャンピオンプロレス	¥ 6,800
マイクロネット	(T)	チャンピオンプロレス	¥ 4,800
グレイトソフト	(3.5)	秘 課外授業編	¥ 4,000
マイクロキャビン	(3.5)	はーりぃふぉっくす	¥ 7,800
ハドソン	(3.5)	デゼニワールド)	¥ 6,800
ホットビィー	(T)	発汗惑星	¥ 4,800
ホットビィー	(3.5)	発汗惑星	¥ 5,800

MSXシリーズ

メーカー	メディア	商品名	価格
コナミ	(R)	魔城伝説	¥ 4,800
コナミ	(R)	グーニーズ	¥ 4,800
テクノポリス	(R)	ロットロット	¥ 4,800
アスキー	(R)	ザ・キャッスル	¥ 5,800
日本デクスタ	(R)	ナイトシェード	¥ 5,700
日本テレネット	(R)	アルバトロス	¥ 6,800
アスキー	(T)	オホーツクに消ゆ	¥ 3,800
ザインソフト	(T)	トリトーン	¥ 4,800
ボーステック	(T)	レリクス	¥ 5,800
ハル研	(ROM)	ダンクショット	¥ 5,600
アスキー	(3.3・2DD)	エミーⅡ	¥ 7,800
ハドソン	(BC)	ボンバーマン	¥ 4,800
コナミ	(R)	ツィンビー	¥ 4,800
タイトー	(R)	ジャイロダイン	¥ 4,900
マイクロキャビン	(R)	はーりぃふおっくす雪の魔王	¥ 5,900
タイトー	(R)	影の伝説	¥ 4,900
マジカルズー	(R)	スカイギャルド	¥ 4,800
ザインソフト	(R)	アラモ	¥ 5,800

X-1シリーズ

メーカー	メディア	商品名	価格
日本ファルコム	(5D)	ザナドウ	¥ 7,800
日本ファルコム	(T)	ザナドウ	¥ 6,800
T & E	(5D)	ハイドライドⅡ	¥ 6,800
ハドソン	(5D)	デゼニワールド	¥ 6,800
T & E	(T)	ハイドライドⅡ	¥ 4,800
エニックス	(T)	軽井沢誘拐案内	¥ 4,800
JAST	(T)	天使たちの午後	¥ 4,800
ボーステック	(5D)	レリクス	¥ 7,200
グレイトソフト	(T)	フェアリーズ・レジデンス	¥ 4,500
電波	(T)	ゼビウスJOY付	¥ 5,900
パスカル	(T)	魔界王	¥ 4,000
ザインソフト	(T)	トリトーン	¥ 4,800
GA夢	(T)	カレイド・スコープ	¥ 7,800
BPS	(T)	ファイヤークリスタル	¥ 4,800
BPS	(T)	ザ・ブラックオニキス	¥ 5,800
クリスタルソフト	(5D)	夢幻の心臓Ⅱ	¥ 7,800
マジカルズー	(5D)	アウトロイド	¥ 5,800
マジカルズー	(T)	アウトロイド	¥ 4,800
ランダムハウス	(T)	リグラス	¥ 4,800
テクノポリス	(5D)	ロットロット	¥ 6,800
電波	(5D)	ガンマー5	¥ 6,500
電波	(T)	グロブダー	¥ 3,800
クリスタルソフト	(D)	夢幻の心臓	¥ 7,800
ホットビィー	(T)	発汗惑星	¥ 4,800

MZ-2500シリーズ

メーカー	メディア	商品名	価格
電波	(3.52DD)	ゼビウス JOY付	¥ 8,800
ゲームアーツ(3.5)	(2DD)	テグザー	¥ 6,800
コムパック(3.5)	(2DD)	ザ・コックピット	¥ 6,800

MZ-1500シリーズ

メーカー	メディア	商品名	価格
電波	(QD)	ナイザー	¥ 4,800

※商品の発売が多少遅れることがありますので、あらかじめご了承下さい。

現金書留申込み用紙

フリガナ	
おところ	□□□-□□ ☎(　　　)　—
フリガナ	
おなまえ	様
年令	●現在ご使用の機種

メーカー名	商品名	メディア (5D、3D、T)その他	金額
合計金額			

夏まっ盛り。ワールドインアオヤマ

このチャンス！のがす手はないぞ！



全品、コンピューター総合保険付…

ワールド・イン・アオヤマは、東京海上火災保険と提携し、すべての製品を一年間の保険付で販売しています。これは業界で唯一のもの。アフターサービスが万全ですから中古パソコンでも安心してご使用いただけます。

見て、触れて選べる…

池袋ショールームは、各コースに合った総合コンピューター・ショールーム。MSXからビジネスコースの9801、N5200シリーズまで、ゲームソフトからデータ通信まで、初心者、上級者を問わず、あらゆるお客様のご要望にお答えします。また、ショールームではお客様に一切声をかけないことをモットーにしております。見て、触れて、納得ゆくまでお確め下さい。

欲しくなったらその日に…

御予算面での心配は無用。お客様が納得のいくまで、私達が御相談にのります。月々3,000円から、ソフト、本体、ディスプレー、プリンター、何でもまとめてクレジット、その日の受付でその日の持ち帰り。お客様に合わせた支払方法をオーダークレジット。どんなことでもお気軽にご相談下さい。

※クレジットご希望のお客様は身分証明書とご印鑑をお持ち下さい。
広告掲載商品に関しましては割引は原則としてしかねます。

PC-8801mkII MR

群を抜く記憶容量、充実の日本語機能、パーソナル領域のあらゆるニーズを満たす高性能パソコン

★8801/II MR Aコース

PC-8801/II MR……￥238,000
PC-KD852…………￥ 99,800

定価合計￥337,800➡現金特価	
￥ 7,200×48回	㋭なし 頭なし
￥ 9,000×36回	㋭なし 頭なし
￥12,000×24回	㋭なし 頭なし

★8801/II MR Eコース 特別限定品

PC-8801/II MR……￥238,000
PC-KD854…………￥ 89,800

定価合計￥327,800➡現金特価	
￥ 5,600×36回	㋭20000頭なし
￥ 8,900×36回	㋭なし 頭なし
￥12,800×24回	㋭なし 頭なし

8801/II MR Cコース

PC-8801/II MR……￥238,000
PC-KD854…………￥ 89,800
PC-PR101F…………￥158,000
ワープロソフト・スーパー春望クリエイティブ ￥ 37,800
ブランクディスケット10枚入￥ 24,000

定価合計￥547,600➡現金特価	
￥ 4,700×48回	㋭42000頭なし
￥ 8,300×48回	㋭20000頭なし
￥11,500×36回	㋭20000頭なし

8801/II MR Dコース

PC-8801/II MR……￥238,000
CU-14A2[Sharp]……￥ 99,800
ブランクディスケット10枚…￥ 24,000
CU-14A2＝4050文字　256色表示可能

定価合計￥361,800➡￥262,000	
￥ 8,800×36回	㋭なし 頭なし
￥12,500×24回	㋭なし 頭なし
￥23,600×12回	㋭なし 頭なし

●今、★印のコースを買うとディスケットサービス中！

買い替え大作戦

9月10日まで有効

下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-6001/II	PC-8801FR10	￥ 70,000	￥3,412	——
PC-6001/II	PC-8801FR30	￥130,000	￥6,337	￥4,441
PC-6001/IISR	PC-8801FR30	￥122,000	￥6,093	￥4,270
PC-8001/II	PC-8801FR30	￥131,000	￥6,337	￥4,441
FM-7	PC-8801FR10	￥ 66,000	——	——
FM-7	PC-8801FR30	￥126,000	￥6,045	￥4,237
FM-7	PC-8801MR	￥176,000	￥8,434	￥5,911
MZ1500	PC-8801FR10	￥ 68,000	￥3,315	——

本　社　東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先　東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店　東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170



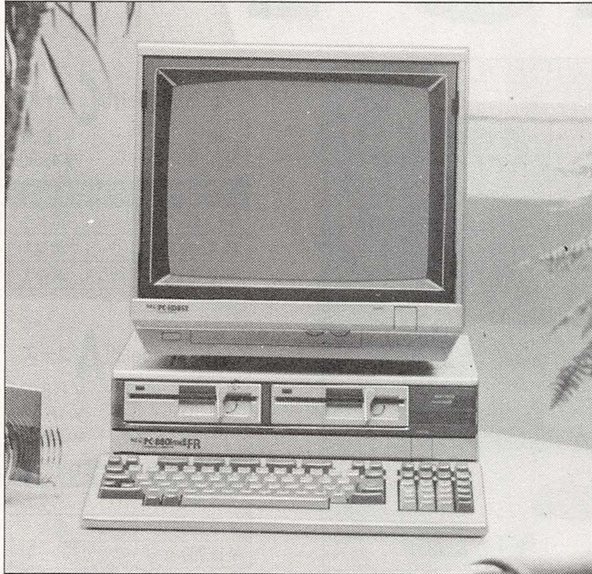
東京 03-987-7771　長野 0262-84-7771
大阪 06-264-7771　福岡 092-672-7771
札幌 011-727-7771　仙台 022-227-7131
広島 082-261-7771　問い合せ 03-987-7795

代金は商品到着時に配送にお支払い下さい。銀行振込みは不用です。



PC-8801mkII FR

初めての人から本格的な活用をめざす人まで誰もが満足できるラインアップ。パフォーマンスを追求した高性能パソコン



★8801/II FR Bコース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
PC-KD852 ………… ¥ 99,800

定価合計¥277,800➡現金特価	
¥ 5,800×48回	㊍なし 頭なし
¥ 7,300×36回	㊍なし 頭なし
¥10,600×24回	㊍なし 頭なし

★8801/II FR Eコース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
CU-14A2[Sharp] …… ¥ 99,800

定価合計¥277,800➡¥200,000	
¥ 7,000×36回	㊍なし 頭なし
¥ 9,900×24回	㊍なし 頭なし
¥18,600×12回	㊍なし 頭なし

★8801/II FR Gコース

TVもよく映るよくばりコース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
PC-TV452 ………… ¥129,800
新製品 TV452:039 15インチカラーディスプレイ

定価合計¥307,800➡現金特価	
¥ 8,300×36回	㊍なし 頭なし
¥11,800×24回	㊍なし 頭なし
¥15,300×18回	㊍なし 頭なし

★8801/II FR30 Hコース 特別限定品

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
PC-KD854 ………… ¥ 89,800

定価合計¥267,800➡現金特価	
¥ 7,300×36回	㊍なし 頭なし
¥ 8,100×24回	㊍14000頭なし
¥10,400×24回	㊍なし 頭なし

8801/II FR Iコース

PC-8801/II FR20 …… ¥148,000
PC-KD854 ………… ¥ 89,800
ブランクディスク10枚入 … ¥ 17,000
スーパーJoyスティック … ¥ 5,800

定価合計¥260,600➡現金特価	
¥5,400×48回	㊍なし 頭なし
¥6,800×36回	㊍なし 頭なし
¥9,700×24回	㊍なし 頭なし

8801/II FR Kコース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
PC-KD854 ………… ¥ 89,800
SL-80MK ………… ¥145,500
ケーブル付、第2水準ロム付
ワープロソフト・スーパー春望クリエイティブ ¥ 34,800
ブランクディスケット10枚入 ¥ 17,000

定価合計¥465,100➡¥333,000	
¥ 6,400×36回	㊍30000頭なし
¥11,400×36回	㊍なし 頭なし
¥12,900×24回	㊍20000頭なし

●今、★印のコースを買うとディスケットサービス中！

PC9801・PC8801シリーズ 周辺機器

メーカー名	型番	標準価格	現金特価	24回均等払い	36回均等払い	
NEC	PC-PR101TL	¥ 79,800	現金特価	¥ 3,700	——	第1、第2水準・非漢字ロム標準装備、イタリック、ゴシック、クーリエ字体も内蔵
NEC	PC-PR201TL	¥135,000	現金特価	¥ 5,400	¥ 3,700	第1、第2水準・非漢字ロム標準装備、イタリック、ゴシック、クーリエ字体も内蔵
NEC	PC-PR201H2	¥245,000	現金特価	——	¥ 7,500	第1、第2水準・非漢字ロム標準装備、イタリック、ゴシック、クーリエ字体も内蔵
NEC	PC-PR201F	¥188,000	現金特価	¥ 7,500	¥ 5,200	24ドット第2水準漢字ロム、装備、15インチプリンター
NEC	PC-PR101F	¥158,000	現金特価	¥ 6,300	¥ 4,300	24ドット第2水準漢字ロム、装備、10インチプリンター
EPSON	VP80K+PCロム	¥163,900	¥135,000	¥ 6,581	¥ 4,612	24ドット10インチプリンター
EPSON	VP130K+PCロム	¥190,000	¥150,000	¥ 7,200	¥ 5,100	24ドット15インチプリンター
EPSON	AP-80K+ロム	¥ 80,300	¥ 61,300	¥ 3,100	——	7色カラー24ドット漢字ノンインパクト方式熱転写プリンター
ブラザー	M1024II+ケーブル	¥107,200	¥ 82,800	¥ 4,037	——	24ドット10インチプリンター
横河北辰電機	NP510	¥175,000	¥140,000	——	——	24ピンカラー第2水準漢字熱転写、ケーブル付
セイコー社	SL-80MK+ケーブル	¥125,500	¥ 89,000	¥ 4,400	¥ 3,100	10インチインパクト24ドット漢字プリンター

1 新製品 NEC PC-PR101TL

第1、第2水準漢字・非漢字を標準装備
イタリック、ゴシック、クーリエ字体も内蔵

定価合計¥79,800➡現金特価	
¥3,700×24回	㊍なし 頭なし
¥7,000×12回	㊍なし 頭なし

2 新製品 NEC PC-PR201TL

第1、第2水準漢字・非漢字を標準装備
イタリック、ゴシック、クーリエ字体も内蔵

定価合計¥135,000➡現金特価	
¥3,700×36回	㊍なし 頭なし
¥5,400×24回	㊍なし 頭なし

3 新製品 EPSON AP-80K

24ドット熱転写漢字カラープリンタ
AP-80K ………… ¥69,800
PCロムカートリッヂ …… ¥ 3,000
プリンターケーブル …… ¥ 7,500

定価合計¥80,300➡¥61,300	
¥3,100×24回	㊍なし 頭なし
¥5,700×12回	㊍なし 頭なし

4 新製品 SEIKOSHA SL-80MK

ビジネス・クオリティの、日本語プリンタ。
インパクト・ドット・マトリクス漢字プリンタ(PCシリーズ対応)
SL-80MK ………… ¥118,000
プリンターケーブル …… ¥ 7,500
第2水準ロム ………… ¥ 20,000

定価合計¥145,500➡¥89,000	
¥4,400×24回	㊍なし 頭なし
¥8,200×12回	㊍なし 頭なし

5 新製品 brother 訓付名人

24ドットインテリジェント漢字プリンタ
M1024II ………… ¥ 99,800
プリンターケーブル …… ¥ 7,500

定価合計¥107,500➡¥82,800	
¥3,800×24回	㊍なし 頭なし
¥7,300×12回	㊍なし 頭なし

※No.1、2、3：24ドット熱転写プリンター　No.4、5：24ドット、ドットマトリックスプリンター

買い替えがお得な高額下取制度 PC-8801/II FR・MRを購入の場合

下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い	下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-8001/II SR	PC-8801FR30	¥115,000	¥5,606	¥3,929	MZ1500	PC-8801FR30	¥128,000	¥6,337	¥4,441
PC-8801	PC-8801FR30	¥120,000	¥5,850	¥4,100	PC-8801/II 30	PC-8801FR30	¥ 70,000	¥3,266	——
PC-8801/II 10	PC-8801FR20	¥ 80,000	¥3,900	——	PC-8801/II 30	PC-8801MR	¥120,000	¥5,703	¥3,997
PC-8801/II 20	PC-8801FR30	¥ 93,000	¥4,533	¥3,177	PC-8801/II SR30	PC-8801MR	¥ 93,000	¥4,485	¥3,143

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ



BEST PA 特選



キミはどこから楽しむ、多彩につきあえるぞX1G。

1. ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続 **初のマルチビジュアル端子搭載**
2. 遊び心を加速する **ジョイカード標準装備**
3. 横幅33cm、組み合わせ自在の **タテ・ヨコ両用タイプ**
4. 多彩な画像処理、FM音源、ハソコン通信など **先進機能にもうれしい対応**

X-1Gの周辺機器は、全てのX-1シリーズに対応

新製品・X-1Gシリーズ 周辺機器					
型番	商品名	標準価格	現金特価	12回均等払い	24回均等払い
CZ-8BV1	カラーイメージボード	¥39,800	現金特価	¥3,099	——
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥23,800	現金特価	——	——
CZ-8BM2	RS232C・マウスボード	¥19,800	現金特価	——	——
CZ-8TM1	モデム ユニット	¥29,800	現金特価	——	——
CZ-8SS2	システム スタンド	¥ 5,500	現金特価	——	——
CZ-8PC1	24ドット熱転写カラー漢字プリンター＋ケーブル	¥69,800	現金特価	¥5,200	——
MZ-1P17	24ドット熱転写カラー漢字プリンター＋ケーブル	¥86,300	¥58,000	限定品	
CZ-8RL1	データ レコーダ	¥24,800	現金特価	——	——
CZ-820C	X-1G Model 10	¥69,800	現金特価	¥5,115	——
CU-14G	14型カラーディスプレー	¥49,800	現金特価	¥3,649	——
CZ-811D	14型カラーディスプレーテレビ	¥89,800	¥54,000	¥4,950	——

上記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

X-1G Model10 C コース

CZ820C……¥69,800
CU-14G……¥49,800

定価合計¥119,600➡現金特価	
¥ 3,300×36回	㊍なし 頭なし
¥ 4,500×24回	㊍なし 頭なし
¥ 8,700×12回	㊍なし 頭なし

X-1G Model30 A コース

CZ-822C……¥118,000
CZ-820D……¥ 79,800
ソフトウェアパック(6本セット)……¥ 19,800

定価合計¥217,600➡現金特価	
¥ 5,800×36回	㊍なし 頭なし
¥ 8,200×24回	㊍なし 頭なし
¥15,200×12回	㊍なし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model10 A コース

CZ-820C……¥69,800
CZ-820D……¥79,800
ソフトウェアパック(6本セット)……¥15,800

定価合計¥165,400➡現金特価	
¥ 4,400×36回	㊍なし 頭なし
¥ 6,300×24回	㊍なし 頭なし
¥11,600×12回	㊍なし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model10 B コース 34%引

CZ-820C……¥69,800
CZ-811D……¥89,800
ソフトウェアパック(6本セット)……¥15,800

定価合計¥175,400➡¥115,800	
¥ 4,700×30回	㊍なし 頭なし
¥ 5,700×24回	㊍なし 頭なし
¥10,600×12回	㊍なし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model30 B コース 32%引

CZ-822C……¥118,000
CZ-811D……¥ 89,800
ソフトウェアパック(6本セット)……¥ 19,800

定価合計¥227,600➡¥157,000	
¥ 5,400×36回	㊍なし 頭なし
¥ 7,700×24回	㊍なし 頭なし
¥14,400×12回	㊍なし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model30 C コース

CZ-822C……¥118,000
CU-14G……¥ 49,800

定価合計¥167,800➡現金特価	
¥ 5,400×30回	㊍なし 頭なし
¥ 6,600×24回	㊍なし 頭なし
¥12,300×12回	㊍なし 頭なし

買い替え大作戦

9月10日まで有効

下取り機種	購入機種	下取り差額	12回均等払い	24回均等払い	36回均等払い	下取り機種	購入機種	下取り差額	12回均等払い	24回均等払い	36回均等払い
PC-6001	X-1G/10	¥51,000	¥4,675	——	——	X-1C本体	X-1G/30	¥77,500	¥7,104	¥3,778	——
PC-6001/II	X-1G/10	¥46,000	¥4,216	——	——	X-1Cs本体	X-1G/30	¥76,500	¥7,012	¥3,729	——
PC-6001/II	X-1G/30	¥85,000	¥7,791	¥4,143	——	X-1F10本体	X-1G/30	¥73,000	¥6,691	¥3,568	——
FM-7	X-1G/10	¥41,500	¥3,804	——	——	X-1F20本体	X-1G/30	¥55,000	¥5,041	——	——
FM-7	X-1G/30	¥80,000	¥7,333	¥3,900	——	MZ2000①②③	MZ2500/30	¥116,000	¥10,633	¥5,655	¥3,963
PC-8001/II	X-1G/30	¥85,000	¥7,791	¥4,143	——	MZ2000①②③	MZ2500/20	¥102,000	¥9,350	¥4,972	¥3,513
MZ1500	X-1G/10	¥42,000	¥3,850	——	——	MZ80B①	MZ2500/30	¥125,000	¥11,458	¥6,093	¥4,270
MZ1500	X-1G/30	¥80,000	¥7,333	¥3,900	——	MZ80B①	MZ2500/20	¥110,000	¥10,083	¥5,362	¥3,758
CZ800C+Gラム	X-1G/30	¥77,500	¥7,104	¥3,778	——						

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171 下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170 池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

SOCOM ラインナップ

お買い得新製品バザール



現金購入のお客様

現金購入の場合のお支払方法は原則として、商品との代金引換となっておりますが、お急ぎの方、日中留守がちのお客様は、銀行振込をご利用下さい。お振込のお客様には金額の多少にかかわらずブランクディスケットを10枚サービスさせていただきます。

●三井銀行要町支店　普5052013　　㈱ワールド イン アオヤマ



漢字処理を超えた新日本語処理。
あのX1ターボのハイパフォーマンスをすべて継承。



CZ-856CB…………¥178,000
CZ-855DB…………¥119,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕…¥ 19,800

定価合計¥317,600➡現金特価	
¥ 6,900×36回	㋭なし ㊙なし
¥ 9,700×24回	㋭なし ㊙なし
¥18,200×12回	㋭なし ㊙なし

CZ-856CB…………¥178,000
CZ-855DB…………¥119,800
MZ-1P17＋ケーブル…¥ 86,300

定価合計¥384,100➡現金特価	
¥ 6,300×36回	㋭15000㊙なし
¥ 9,000×24回	㋭20000㊙なし
¥12,500×24回	㋭なし ㊙なし

新製品

CZ8PC1
24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC1……………¥69,800
X1シリーズケーブル付

定価合計¥69,800➡現金特価	
¥3,600×18回	㋭なし ㊙なし
¥5,200×12回	㋭なし ㊙なし

限定特別価格

MZ1P17
24ドット熱転写プリンター
MZ-1P17……………¥79,800
プリンターケーブル…¥ 7,500

定価合計¥86,300➡現金特価	
¥3,600×18回	㋭なし ㊙なし
¥5,200×12回	㋭なし ㊙なし

star

TR-24X
24ドット熱転写プリンター
TR-24X……………¥68,800
プリンターケーブル…¥ 7,500

定価合計¥76,300➡¥49,000	
¥3,200×18回	㋭なし ㊙なし
¥4,600×12回	㋭なし ㊙なし

新品同様品コーナー

NEC

PC-8001MK II SR……………〔新品同様〕¥ 42,800
PC-8801MK II FR10……………〔新品同様〕¥ 80,000
PC-8801MK II FR20仕様………〔新品同様〕¥111,000
PC-8801MK II FR30仕様………〔新品同様〕¥132,000
仕様：本体及びドライブ全て新品商品です。　※システムディスク付
商品に全て保障が付いておりますので御安心してお使いいただけます。
PC-9801VM2 ………………〔新品同様〕¥310,000
PC-TV451〔4050文字ディスプレーテレビ〕‥〔新品同様〕¥132,000
PC-TV452〔4050文字ディスプレーテレビ〕‥〔新品同様〕¥ 98,000
PC-8853N〔4050文字ディスプレーテレビ〕‥〔新品同様〕¥ 85,000
CU-14H2〔4050文字ディスプレーテレビ〕…〔新品同様〕¥ 58,000
CU-14A2〔4050文字ディスプレーテレビ〕…〔新品同様〕¥ 59,800
PC-KD852〔4050文字ディスプレーテレビ〕‥〔新品同様〕¥ 76,000
N-5913〔4050文字ディスプレーテレビ〕……〔新品同様〕¥127,000
PC-80S31K〔5'フロッピーディスク〕…〔新品同様〕¥ 89,800
システムディスク、ケーブル付
LFD550PC II〔5'フロッピーディスク〕〔新品同様〕¥ 68,000
NM9300S〔24ドットプリンター〕‥〔新品同様〕¥138,000
NM9400S〔24ドットプリンター〕‥〔新品同様〕¥158,000
NM9900S〔24ドットプリンター〕‥〔新品同様〕¥188,000
CU14GB〔2000文字ディスプレー〕…〔新品同様〕¥ 39,800
PC-TV853〔4050文字ディスプレー〕………¥現金特価
PC-TV854〔4050文字ディスプレー〕………¥現金特価

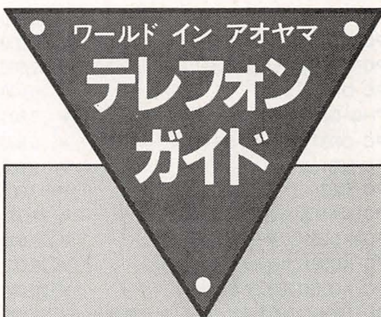
SHARP

MZ2200……………………………¥ 30,000
MZ-1TO2〔データレコーダ〕………………¥ 7,000
1TO2：MZ2200用データレコーダー
CZ811C〔本体〕……………………¥現金特価
CZ812C〔本体〕……………………¥現金特価
CZ811D〔ディスプレー〕……………¥現金特価
X-1G/10〔本体〕……………………¥現金特価
X-1G/30〔本体〕……………………¥現金特価
CZ820D〔ディスプレー〕……………¥現金特価
CZ-8PC1〔24ピンプリンター〕…………¥現金特価
CZ-8PD2〔X-1用ドットプリンター〕…………¥ 42,000
CZ-8RL1〔データレコーダ〕………21%引…¥現金特価
MZ2500/30〔本体〕…………28%引…¥142,000
MZ2500/20〔本体〕…………29%引…¥120,000
X-1Turbo II〔本体〕……………………¥現金特価
X-1Turbo/30〔本体〕………56%引…¥120,000
X-1Turbo/20〔本体〕………60%引…¥ 98,000
CZ850DR〔4050文字カラーディスプレー〕‥40%引…¥ 78,000
CZ855D〔4050文字カラーディスプレー〕…30%引…¥現金特価
MZ1D22〔4050文字カラーディスプレー〕…27%引…¥ 78,000
CU-14A2〔4050文字カラーディスプレー〕…41%引…¥ 59,800
CU-14GB〔2000文字カラーディスプレー〕‥21%引…¥現金特価
CZ-502F〔5'フロッピーディスク〕………21%引…¥ 79,800

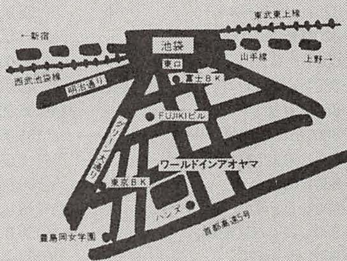
ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

商品が、火災、落雷、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合に保険金が支払われます。

パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。



東京 03-987-7771
大阪 06-264-7771
札幌 011-727-7771
広島 082-261-7771
福岡 092-672-7771
長野 0262-84-7771
仙台 022-227-7131
問い合せ 03-987-7795



ショールームは木曜日定休日となります

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ



USED PA 特選

代金は商品到着時に配送にお支払い下さい。銀行振込みは不用です。

NEC

PC-6001	¥ 10,000
PC-6006	¥ 4,000
PC-6001MKII	¥ 18,000
PC-6001MKII SR+RF付	¥ 24,000
PC-6001MKII SR+RF付〔新品〕	¥ 32,000
PC-6601	¥ 32,000
PC-6601SR	¥ 52,000
PC-8001MKII	¥ 20,000
PC-8001MKII SR	¥ 38,000
PC-8001MKII SR〔新品〕	¥ 42,800
PC-DR312〔新品〕	¥ 10,500
PHC-DRII〔新品〕〔データレコーダ〕	¥ 9,800
PC-DR311〔データレコーダ〕	¥ 6,800
PC-6081〔データレコーダ〕	¥ 6,800
PC-6082	¥ 7,800
PC-60M43〔15色ディスプレー〕	¥ 27,000
PC-KD251〔カラーディスプレー〕	¥ 28,000
PC-KD301〔カラーディスプレー〕	¥ 28,000
PC-KD201〔2000文字カラー〕	¥ 26,000
CU-14GB〔2000文字カラー〕〔新品同様〕	¥ 39,800
CU-14〔FM-77AV用ディスプレー〕〔新品同様〕	¥ 39,800
PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕	¥ 26,000
PC-TV151〔2000文字パソコンテレビ〕	¥ 58,000
PC-TV351〔4050文字パソコンテレビ〕	¥ 88,000
PC-TV451〔4050文字パソコンテレビ〕〔新古〕	¥132,000
PC-TV452〔4050文字パソコンテレビ〕〔新古〕	¥ 98,000
PC-KD551〔4050ディスプレー〕	¥ 58,000
PC-KD551K〔4050ディスプレー〕	¥ 60,000
PC-KD551K〔新品同様〕	¥ 68,000
PC-KD852〔4050ディスプレー〕	¥ 68,000
PC-KD852〔新品同様〕	¥ 76,000
PC-KD854〔4050文字ディスプレー〕〔展示品〕	¥ 72,000
PC-KD854〔4050文字ディスプレー〕	¥ 65,000
N-5913〔4050文字ディスプレー〕	¥123,000
N-5923〔4050文字ディスプレー〕	¥165,000
PC-80S31〔フロッピーディスク〕	¥ 65,000
PC-80S31K〔フロッピーディスク〕〔新品〕	¥ 89,800
システムディスク・ケーブル付	
PC-8881K〔8フロッピー〕	¥189,000
ティアックFD55B〔88/IIフロッピー〕〔新品〕	¥ 30,000
PC-8801/II SR・FRに接続可能	
PC-8201〔ハンドヘルド〕	¥ 58,000
PC-8201〔新品〕	¥ 83,000
PC-8801	¥ 40,000
PC-8801+漢ロム	¥ 48,000
PC-8801/II 10	¥ 66,000
PC-8801/II 30〔仕様〕	¥103,000
PC-8801/II 30〔新古品〕	¥116,000
PC-8801/II 30	¥106,000
PC-8801/II SR20	¥113,000
PC-8801/II SR30〔仕様〕	¥130,000
PC-8801/II SR30	¥134,000
PC-8801/II TR〔新品同様〕	¥220,000
PC-8801/II FR10〔新品同様〕	¥ 80,000
PC-8801/II FR20〔仕様〕	¥000,000

仕様：本体ドライブ、全て新品商品です。※システムディスク付。
商品に全て保障が付いておりますので御安心してお使い下さい。

PC-8801/II FR20	¥115,000
PC-8801/II FR30〔仕様〕	¥132,000
PC-8801/II FR30〔展示品〕	¥138,000
PC-8801/II FR30〔新品同様〕	¥140,000
PC-8801/II FR30	¥134,000
PC-8801/II MR	¥179,000
CU-14A2〔4050文字アナログディスプレー〕〔新品〕	¥ 59,800
PC8801 II SR及びFR用ディスプレー	
フロッピーディスク・ティアック-FD55BV〔新品〕	¥ 28,000
〔PC-8801MKII用フロッピーディスク〕	
PC-8031/1W〔ディアルフロッピーディスク〕	¥ 39,000
PC-80S31K〔両面倍密ディアルフロッピー〕	¥ 89,800
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕	¥ 65,000
K-276A〔両面倍密ディアルフロッピー〕	¥ 58,000
256K増設ラムボード〔新品〕	¥ 20,000
512K増設ラムボード〔新品〕	¥ 39,800
PC-9801	¥ 95,000
PC-9801E	¥128,000
PC-9801F1	¥158,000
PC-9801F2	¥198,000
PC-9801m2	¥220,000
PC-9801VF2	¥244,000
PC-9801Vm2	¥295,000
PC-PR401	¥ 18,000
PC-PR401〔新品：ケーブル付〕	¥ 29,800
PC-PR405〔24漢字プリンター〕	¥ 40,000
PC-PR405〔ケーブル付〕〔新品同様〕	¥ 43,000
PC-PR101	¥ 85,000
PC-PR201〔24漢字プリンター〕	¥172,000
NM-9300S〔24漢字プリンター新品〕	¥158,000
NM-9400S〔24漢字プリンター新品〕	¥186,000
RP-80F/TII	¥ 52,000
GP-500M	¥ 19,800
GP-700M	¥ 28,000
GP-550M	¥ 42,000
NM-9300	¥ 98,000
NM-9400	¥130,000
PC8826	¥ 48,000
PC-PR406	¥ 68,000
PC-8821	¥ 35,000
PC-PR103	¥ 48,000
PC-PR201T	¥108,000
PR-201H	¥198,000
PR-201HC	¥210,000
SL-80MK〔ケーブル付〕	¥ 73,000
SL-80MK〔第2水準・ケーブル付〕〔新品〕	¥ 86,000
〔24ドットマトリックス漢字プリンター〕	
AP-80K〔ロム・ケーブル付〕	¥ 55,000
PA-7290	¥ 20,000
PA-7291	¥ 29,000
M-1009X	¥ 29,000
H1-80〔EPSON〕	¥ 38,000
VP130K〔PCロム、ケーブル付〕	¥132,000
PC-IN-502	¥ 65,000

プリンターを御購入いただいたお客様には、全てケーブルをお付けいたしております。

FUJITSU

FM-7〔本体〕	¥ 32,000
FM-NEW7〔本体〕	¥ 35,000
FM-77L2〔本体〕	¥ 82,000
FM-77L4〔本体〕	¥ 92,000
FM-77D2〔本体〕	¥ 78,000
FM-77AV2〔本体〕	¥108,000
MB-27405〔プリンター〕	¥ 34,000
MB-27406〔プリンター〕	¥ 48,000
MB-27407〔熱転写プリンター〕	¥ 48,000
MB-27411〔プリンター〕	¥118,000
MB-27611〔フロッピーディスク〕	¥ 68,000
MB-27611〔システム、ケーブル、1F付〕〔新品〕	¥ 88,000
MB27653〔ハードディスク〕	¥ 90,000
MB27603〔シングルディスク〕	¥ 52,000
MB27631〔3.5インチディスク〕	¥ 68,000
CU-14GB〔2000文字カラー〕〔新品同様〕	¥ 39,800
CU-14〔FM-77AV用ディスプレー〕〔新品同様〕	¥ 39,800
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕	¥ 32,000
FM-77AV1〔本体〕〔新品同様〕	¥ 92,000
FM-TV151〔ディスプレー〕〔中古〕	¥ 65,000

SHARP

MZ-721〔本体〕	¥ 18,000
MZ-731〔本体〕	¥ 25,000
MZ-1500〔本体〕	¥ 25,000
MZ-1500〔本体〕〔新品同様〕	¥ 38,000
MZ-2000+Gラム①②③	¥ 38,000
MZ-2200+DR	¥ 27,000
MZ-2200+DR〔新品〕	¥ 37,000
MZ-1200〔本体〕	¥ 18,000
MZ-2500/30	¥129,000
MZ-2500/30〔新品〕	¥142,000
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕	¥ 74,000
X-1C〔本体、ディスプレー、G内蔵〕	¥ 74,000
X-1D〔本体、ディスプレー、G内蔵〕	¥ 74,000
X-1Turbo/20〔本体・ディスプレー〕	¥174,000
X-1Turbo/30〔本体・ディスプレー〕	¥188,000
X-1TurboII〔本体〕	¥110,000
X-1TurboII〔ディスプレー〕	¥ 70,000
CZ856C〔X-1ターボII本体〕〔展示品〕	¥116,000
CZ855D〔X-1ターボIIディスプレー〕〔展示品〕	¥ 74,000
CZ856C〔新品同様〕	¥120,000
CZ855D〔新品同様〕	¥ 78,000
X-1F/10〔CZ811本体〕	¥ 42,000
X-1F〔CZ811ディスプレー〕	¥ 49,000
X-1F/20〔CZ812本体〕	¥ 72,000
X-1F/20〔CZ812本体〕〔新品同様〕	¥ 82,000
CZ801C	¥ 35,000
CZ802C	¥ 37,000

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

SOCOM
中古パソコン

- 中古商品に関してのお問い合せや注文に関しましては、東京受注センターのみとなります。
- 休日も受注センターは営業いたしております。
- 当社ではファミリーコンピューターの扱いはいたしておりません。

24時間電話受付中

☎03-987-7771

ワールド イン アオヤマ
WORLD IN AOYAMA

CZ802C〔新品〕	¥ 40,000
CZ8KR〔漢字ロム新品〕	¥ 17,000
CZ850D〔X-1ターボディスプレー新品〕	¥ 78,000
CZ852C〔X-1ターボ 30本体〕〔新品〕	¥120,000
CZ-8RL1	¥ 18,000
CZ-8RL1〔新品〕	¥ 19,800
CZ-8PD2〔X-1用ドットプリンター〕〔新品〕	¥ 42,000
CZ-8PK2〔プリンター〕	¥ 50,000
CZ-8PK2〔プリンター〕〔新品〕	¥ 88,000
CZ-8PP2〔プリンター〕	¥ 15,000
GP-80DB	¥ 8,000
GP-500Z	¥ 19,800
MZ-1P14	¥ 28,000
MZ-1P17〔プリンター〕	¥ 50,000
MZ-1P17〔プリンター・ケーブル付〕〔新品〕	¥ 58,000
CZ811DR〔2000文字カラー〕	¥ 38,000
CZ-300F〔3フロッピーディスク〕	¥ 38,000
PC-1246〔ポケコン〕	¥ 7,000
PC-1350〔ポケコン〕	¥ 21,000
PC-1247〔ポケコン新品〕	¥ 9,800
PC-1350〔ポケコン新品〕	¥ 27,000
PC-1500〔ポケコン〕	¥ 20,000
PC-1501〔ポケコン〕〔新品〕	¥ 29,800
PC-1600K〔新品〕	¥ 55,000
X-1F/10〔CZ811本体〕〔新品同様〕	¥ 52,000

EPSON・日立・SONY

SC-3000〔本体〕	¥ 13,000
SC-3000H〔本体〕	¥ 16,000
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕	¥ 54,000
FP-80〔プリンター〕	¥ 28,000
TF-20〔フロッピーディスク〕	¥ 60,000
LFD550〔フロッピーディスク〕	¥ 58,000
UP130K	¥110,000
RP80	¥ 32,000
SI/30＋専用ディスプレー付	¥ 68,000

P1-40	¥ 25,000
G-10XfII	¥ 28,000

MSX

16KのMSXを購入いただいたお客様全員に16K拡張カートリッヂをお付けいたしております。※16KMSXは、32K容量になります。

HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔新品同様〕	¥148,000
HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔展示品〕	¥146,000
HC-90〔128Kドライブ1基付〕〔新品同様〕	¥128,000
MBH1〔RF、16K〕日立	¥ 15,000
CF1200〔RF、16K〕ナショナル	¥ 20,000
CF2000〔RF、16K〕ナショナル	¥ 20,000
CF2700〔RF、32K〕ナショナル	¥ 24,000
CF3000〔RF、64K〕ナショナル	¥ 34,000
HC-7〔RF、64K〕ビクター	¥ 30,000
HC-7〔RF、64K〕ビクター〔新品〕	¥ 37,800
HC-80〔MSX2〕ビクター〔新品〕	¥ 43,800
HC-30〔RF、32K〕ビクター〔新製品〕	¥ 19,800
HB-55〔RF、16K〕SONY	¥ 20,000
HB-75〔RF、64K〕SONY	¥ 30,000
HB-101〔RF、16K〕SONY	¥ 20,000
HB-201〔RF、16K〕SONY	¥ 28,000
ML-F120〔RF、32K〕	¥ 30,000
PV-7〔RF、8K〕	¥ 6,800
PHC-30〔RF・DR・16K〕サンヨー	¥ 30,000
FM-X〔RF、16K〕	¥ 20,000
MPC3〔16K・RF〕	¥ 19,000
PI40〔カラープリンター〕	¥ 25,000
MCP-40X〔カラープリンター〕	¥ 18,000
MX-10〔RF、16K〕カシオ〔新品〕	¥ 15,000
★MSX16K拡張カートリッジ	¥ 6,200

★16K拡張は、お電話では、申し込みを受付ておりません。
ソフト販売：ソフトアーデンにてお申し込みをお願いいたします。

現金払い及び頭金については商品到着時にお支払下さい。上記商品は限定品ですので売り切れ次第締切らせていただきます。万一到着商品が不良の場合は、サポート事業部にて修理・交換させていただきます

今月のお買得品

新品限定

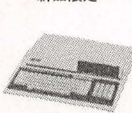


Sharp 限定品
MZ-1P17 ケーブル付
¥58,000



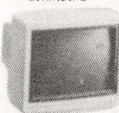
MZ1500
¥25,000

新品限定



MZ2200＋DR
(本体＋データレコーダ)
¥147,800➡¥37,000

新品限定



Sharp
CU14A2
¥99,800➡¥59,800

新品限定



CZ811DE
2000文字カラーパソコンテレビ
¥89,800➡¥48,000

新品限定



Sharp
X-1ターボII
¥297,800➡¥198,000

新製品
プリンター限定品 NEC用



SEIKOSHA SL-80MK
ビジネス・クオリティの、日本語プリンタ。

SL-80MK	¥118,000
プリンターケーブル	¥ 7,500
第2水準ロム	¥ 20,000

今月の特別限定品

NEC PC-PR405〔ケーブル付〕	定価59,800円	¥43,000
富士通 MB27611〔システムディスク・1/F付〕	定価148,000円	¥88,000
Sharp CU14H2	定価99,800円	¥58,000
Sharp CU14A2 〔4050文字カラーディスプレーPC-8801SR・FR 8801 II 9801Vm2用〕	定価99,800円	¥59,800
Sharp CU14 AG1〈新製品〉〔4050文字カラーディスプレー、PC8801SR・FRシリーズ用〕	定価89,800円	¥58,000
ビクターMSX HC-30・32K〈限定品〉	定価36,800円	¥19,800

中古のセットコースの申し込みは限定本数がありますのでお早めにお申し込み下さい。

ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

商品が、火災、落雷、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合に保険金が支払われます。

パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

ワールド イン アオヤマ テレフォンガイド

●パソコンの買取り、査定
03-987-7771
不要になったパソコン高く買取ります。
電話1本で査定し買取ります。
近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。
代金はその日の受け取り。
※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

●パソコンの下取り・買取り
03-986-6103
今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

●中古商品在庫センター問い合わせ
03-986-6104
24時間いつでもその日の在庫のリストが全てわかります。

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

24時間電話受付中

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170 AV事業部 東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170 株式会社 ワールド イン アオヤマ

身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。



PC-6001/IIシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
グロブダー	T/B	3,800	3,520
ウィングマン	T/B	4,800	4,440
ドアドアmk2	T/B	3,800	3,520
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,330
アルバトロス	T/B	5,800	5,370
AX-10アウトロー	T/B	3,800	3,520
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
慶子ちゃんの秘密	T/B	3,800	3,520
トリトーン	T/B	4,800	4,440
ハイドライド S可	T/B	4,800	4,440
ザ・ブラック・オニキス	T/B	5,800	5,370
タイムトンネル	T/B	4,300	3,980
ジャン狂	T/B	4,000	3,700
アメリカン・トラック	T/B	4,500	4,170
ちまちま	T/B	4,800	4,440
リザート	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
は～りぃふぉっくす(雪の魔王)	T/B	4,200	3,890
水道小僧	T/B	4,200	3,890
飛車	T/B	4,200	3,890
暗黒星雲	T/B	4,800	4,440
テラ4001	T/B	4,800	4,440
ホットドッグ	T/B	4,800	4,440
ミスターハナフダ	T/B	4,200	3,890
青い宇宙の冒険	T/B	4,200	3,890
ギャラクシアン	T/B	3,000	2,780
タイニー・ゼビウス	T/B	3,500	3,240
ボスコニアン	T/B	3,800	3,520
モールモール	T/B	3,800	3,520
マリオブラザーズ・スペシャル	T/B	3,600	3,330
サンダーボール	T/B	3,800	3,520
は～りぃふぉっくす SR	3FD	7,800	7,260
アルバトロス	3FD	8,800	8,140
ジャン狂 S専	3FD	6,800	6,330
新竹取物語	3FD	9,800	9,070
モールモール	3FD	5,800	5,370
ハイドライド	3FD	6,800	6,330
ハイドライド S専	3FD	6,800	6,330
アメリカン・トラック	3FD	6,800	6,330
トリトーン	3FD	6,800	6,330
テラ4001	3FD	6,800	6,330
グロブダー	3FD	6,000	5,550
ディグダグ	3FD	5,800	5,370
ボスコニアン	3FD	6,000	5,550
サンダーボール	3FD	5,800	5,370
タイニーズ・ゼビイス・マーク2	3FD	5,800	5,370

PC-8001/IIシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
チャンピオン・プロレス	T/B	4,800	4,440
ザクサス	T/B	3,800	3,520
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,330
任天堂のテニス	T/B	4,000	3,700
ロードランナー	T/B	4,800	4,440
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,440
野球狂	T/B	4,000	3,700
フリッキー	T/B	4,800	4,440
信長の野望 SR	5FD	6,800	6,330
信長の野望	T/B	4,800	4,440
プロフェショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
マリオブラザーズ・スペシャル	T/B	3,600	3,330
ザナドウ SR	5FD	7,800	7,260
サラダの国トマト姫	T/B	4,800	4,440
ハンバーガー	T/B	4,000	3,700
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
テグザー SR	5FD	6,800	6,330
パックランド SR	T/B	4,800	4,440
パックランド SR	5FD	6,800	6,330
ファンタジアン SR	T/B	5,800	5,370
ザ・ブラック・オニキス SR	T/B	5,800	5,370
始皇帝 SR	5FD	6,800	6,330
MILKY WAY	T/B	4,800	4,470
リザート SR	T/B	4,800	4,470
ゼビウス SR	T/B	4,300	3,980
ハンバーガー SR	T/B	4,000	3,700
デーモンクリスタル SR	T/B	4,000	3,700
ホットドック SR	T/B	3,500	3,240
ディグダグ SR	T/B	3,800	3,520
ゼノン SR	T/B	3,800	3,520
マッピー SR	T/B	4,000	3,700
ザ・コックピット SR	T/B	4,800	4,440

PC-8801/IIシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
ザ・スクリーマー	5FD	7,200	6,700
暗闇の視点	5FD	6,800	6,330
抄本三国志	5FD	8,800	8,190
エレベーター・アクション	5FD	6,800	6,330
ラグランジュL-2 パート1	5FD	6,800	6,330
パズルパニック	5FD	6,800	6,330
A列車で行う	5FD	7,800	7,280
ザ将棋塾	5FD	6,800	6,330
チャンピオンプロレス(X-1可)	5FD	6,800	6,330
ウィザドリー	5FD	9,800	9,070
三国志	5FD	14,800	13,690
ファイナル・ロリータ	5FD	6,800	6,330
リグラス	5FD	6,800	6,330
トリトーン	5FD	6,800	6,330
Z-ガンダム	5FD	6,800	6,330
キャッスル・エクセレント	5FD	6,800	6,330
蒼き狼と白き牝鹿	5FD	7,800	7,260
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
ウイル	5FD	5,800	5,370
始皇帝	5FD	6,800	6,330
デゼニランド	5FD	6,800	6,330
ブラスティー	5FD	7,900	7,350
マカダム	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
ABYSS2	5FD	6,800	6,330
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール1	5FD	7,900	7,350
ニャンニャンプロレス	5FD	6,800	6,330
覇邪の封印	5FD	8,800	8,140
ホットドッグ	5FD	6,800	6,330
ゼビウス	5FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,960
エルドラド伝奇	5FD	7,800	7,260
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,370
賢者の遺言	5FD	7,800	7,260
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
ザース	5FD	5,800	5,370
アリオン	5FD	7,800	7,260
レリクス	5FD	7,200	6,660
アークスロード	5FD	7,800	7,260
ボコスカ・ウォーズ	5FD	5,800	5,370
ファンタジアン	5FD	7,300	6,790
ロードランナー	5FD	6,800	6,330
アステカ	5FD	7,200	6,700
オホーツクに消ゆ	5FD	6,800	6,330
ザ・ブラック・オニキス	5FD	7,800	7,260
ファイヤー・クリスタル	5FD	7,800	7,260
メーベル・マンション	5FD	6,800	6,330
スカイスクレーパー	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,370
トリビアQ	5FD	6,800	6,330
S・F・3Dバトルシミュレーション	5FD	6,800	6,330
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
コナン	5FD	6,800	6,330
デイ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
テグザー	5FD	6,800	6,330
EPSILON3	5FD	7,300	6,790
アーコン	5FD	7,800	7,260
は～りぃふぉっくす(雪の魔王)	5FD	7,800	7,260
は～りぃふぉっくす	5FD	7,800	7,260
聖女伝説	5FD	6,800	6,330
ザイオン	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,070
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ロットロット	5FD	6,800	6,330
名探偵ホームズ	5FD	6,800	6,330
ピンボール・コンストラクションS	5FD	6,800	6,330
北斗の拳	5FD	5,800	5,370
パソコン占いヘルパー	5FD	8,000	7,440
森田和郎のオセロ	5FD	5,800	5,370
慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
フェアリース・レジデンス	5FD	7,800	7,260
南海の標的	5FD	6,800	6,330
ルパンIII世カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
カレイドスコープ発汗惑星	5FD	5,800	5,370
オペレーション・グレネード	5FD	6,800	6,330
アルファ	5FD	5,900	5,460
コズミック・ソルジャー	5FD	7,800	7,260
アメリカン・トラック	5FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	5FD	6,800	6,330
ギャルッぽクラブ	5FD	6,800	6,330
1000年王国	5FD	6,800	6,330
ROON	5FD	6,800	6,330
タイム・エンパイヤー	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
リ・バース	5FD	7,800	7,260
シオン	5FD	6,800	6,330
スパイハス スパイ	5FD	6,800	6,330
ホバー・アタック	5FD	5,800	5,370
See Na	5FD	6,800	6,330
アグレス	5FD	7,800	7,260
LAST WAR	5FD	7,500	6,980
ゼノン	5FD	5,800	5,370
ロスト パワー	5FD	7,800	7,260
エリカ	5FD	6,800	6,330
天使達の午後	5FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
ワイヤード2	5FD	8,000	7,440
エンジェル	5FD	7,800	7,260
動くスーパータロット	5FD	9,800	9,070
マーベラス	5FD	6,800	6,330
フォーメーション2	5FD	6,800	6,330
ドロール	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
ガンマー5	5FD	6,500	6,050
青い宇宙の冒険	5FD	5,800	5,370
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
リザート	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,370
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,370

PC-8801/IISR専用

商品名	メディア	価格	割引価格
テグザー SR	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール SR	5FD	7,900	7,350
マクロス・カウント・ダウン SR	5FD	6,500	6,050
タコタコ SR	5FD	6,800	6,330
SeeNaワイドスクリーン SR	5FD	7,800	7,260
舞朧魔 SR	5FD	6,800	6,330
ぱってんタヌキの冒険 SR	5FD	6,900	6,420
ロードランナー SR	5FD	7,800	7,260
デゼニワールド SR	5FD	6,800	6,330
ザナドウ SR	5FD	7,800	7,260
アルバトロス SR	5FD	8,800	8,190
インクポット SR	5FD	18,000	16,650
冒険浪漫 SR	5FD	7,800	7,260
アメリカン・トラック SR	5FD	6,800	6,330
ゼビウス SR	5FD	6,800	6,330
暗闇の視点 SR	5FD	6,800	6,330
ドロール SR	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット SR	5FD	5,800	5,370
ジャイロダイン SR	5FD	6,800	6,330
サマーゲーム SR	5FD	6,800	6,330
ショッキング・クロスワード SR	5FD	7,800	7,260
ロストパワー SR	5FD	7,800	7,260
FINAL ZOON SR	5FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー SR	5FD	6,400	5,960
ミスターパン SR	5FD	6,800	6,330
See Na SR	5FD	6,800	6,330
英雄ヤマトタケル SR	5FD	6,800	6,330
走れスカイライン SR	5FD	5,800	5,370
タイロンIII SR	5FD	6,800	6,330
パックマン SR	5FD	5,800	5,370
ゼノン SR	5FD	5,800	5,370
ガンマー5 SR	5FD	6,500	6,050

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
チャンピオン・プロレス	T/B	4,800	4,440
忍者くん	5FD	6,800	6,330
リグラス	5FD	6,800	6,330
リザート	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ワールド・ゴルフ	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,370
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
エルドラド伝奇	5FD	7,800	7,260
エルドラド伝奇	T/B	4,800	4,440
メルヘンヴェール1	5FD	7,900	7,350
アークスロード	5FD	7,800	7,260
ラグランジェL-2パートII	5FD	6,800	6,330
ラグランジェL-2パートII	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,370
ドラゴンスレーヤー	T/B	4,800	4,440
ちまちま	T/B	4,800	4,440
大脱走	T/B	4,200	3,890
コリドール	T/B	4,500	4,170
デゼニランド	T/B	4,800	4,440
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
A列車で行こう	T/B	6,800	6,330
スーパー・プリンター	T/B	5,800	5,370
ニュートロン	T/B	4,800	4,440
ザイオン	T/B	5,800	5,370
カレイドスコープ7万光年	T/B	7,800	7,260
フリッキー	T/B	4,800	4,440
フリッキー	5FD	6,800	6,330
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
デイ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
モールモール2	5FD	5,800	5,370
モールモール2	T/B	4,800	4,440
テグザー	5FD	6,800	6,330
ザ・ファイヤー・クリスタル	T/B	7,800	7,260
ザイダー・ユング編	T/B	7,800	7,260
アリオン	T/B	7,800	7,260
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
スーパーシンセ1	5FD	6,800	6,330
スーパーシンセ1	T/B	5,800	5,370
クリシエ	5FD	7,800	7,260
クリシエ	T/B	5,800	5,370
新竹取物語	5FD	8,800	8,190
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
囲碁百科	T/B	6,800	6,330
モンスター	T/B	4,800	4,440
MILKY WAY	T/B	4,800	4,440
ブルーフォックス	T/B	4,800	4,440
頭脳4989	T/B	4,800	4,440
軍神マース(軍人将棋)	T/B	4,500	4,170
ロックン・ローラー	5FD	5,900	5,460
飛車	T/B	4,200	3,890
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
コナン	T/B	4,800	4,440
ザイオン	5FD	6,800	6,330
ホットドック	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
ゼーター	T/B	3,800	3,520
慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
慶子ちゃんの秘密	T/B	3,800	3,520
フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
フェアリーズ・レジデンス	T/B	4,500	4,170
サンダーボール	T/B	4,800	4,440
ミュージアム2	T/B	6,800	6,330
カレイドスコープ7万光年	T/B	4,800	4,440
カレイドスコープ発汗惑星	T/B	4,800	4,440
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望	T/B	4,500	4,170
ホットドック	5FD	6,800	6,330
チャンピオン・プロレス・スペシャル	5FD	6,800	6,330
チャンピオン・プロレス・スペシャル	T/B	4,800	4,470
青い宇宙の冒険	5FD	5,800	5,400
青い宇宙の冒険	T/B	4,200	3,910
ヒランヤの謎	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
天使達の午後	5FD	6,800	6,330
天使達の午後	T/B	4,800	4,440
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	T/B	4,800	4,440
ワイヤード2	5FD	8,000	7,440
ワイヤード2	T/B	5,000	4,650
動くスーパータロット	5FD	9,800	9,070
OX-?	5FD	5,800	5,400
マーベラス	5FD	6,800	6,330
ABYSS	5FD	5,800	5,370
ABYSS	T/B	4,500	4,170
SBYSS II 帝王の涙	5FD	6,800	6,330
アルファ	5FD	5,900	5,460
ゴズミック・ソルジャー	5FD	7,800	7,260
ハイドライドII	5FD	6,800	6,330
ハイドライドII	T/B	4,800	4,440
アメリカン・トラック	T/B	4,500	4,170
ヒランヤの謎	5FD	6,800	6,330
オペレーション・グレネード	5FD	6,800	6,330
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4,800	4,440
ルパンIII世カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
棋太平	T/B	4,800	4,440
トリトーン	5FD	6,800	6,330
トリトーン	T/B	4,800	4,440
リグラス	T/B	4,800	4,440
F-15 イーグル	5FD	5,800	5,370
走れスカイライン	5FD	5,800	5,370
アグレス	5FD	7,800	7,260
LAST WAR	5FD	7,500	6,980
WILL	5FD	5,800	5,370
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,370
コナン	3FD	6,800	6,330
マイナー2049	3FD	6,800	6,330
エー・イー	3FD	6,800	6,330
バック・アタック	3FD	6,800	6,330
ザイオン	3FD	6,800	6,330
プラネタリウムズ・2・オリオン	3FD	7,800	7,260
ゼーター	3FD	4,800	4,440
慶子ちゃんの秘密	3FD	4,800	4,440
フェアリーズ・レジデンス	3FD	7,800	7,260
カレイドスコープ7万光年	3FD	6,200	5,770
カレイドスコープ発汗惑星	3FD	5,800	5,370
蒼き狼と白き牝鹿	3FD	7,800	7,260
アルファ	3FD	5,900	5,460
トップ・マネージメント	3FD	16,800	15,550
リグラス	3FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	3FD	6,800	6,330
ワイヤード2	3FD	8,000	7,440
動くスーパータロット	3FD	9,800	9,070
OX-?	3FD	5,800	5,370
ウィングマン2	3FD	6,800	6,330
マーベラス AV専	3FD	6,800	6,330
パックマン	3FD	5,800	5,370
ディグダグ	3FD	5,800	5,370
ゼビウス(3.5FD JOY付き)	3FD	9,300	8,610
忍者くん	3FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	3FD	6,400	5,960
ワールド・ゴルフ	3FD	5,800	5,370
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
トリトーン	3FD	6,800	6,330
ファイナル・ロリーター	3FD	6,800	6,330
ザナドウ	3FD	7,800	7,260
デイ・ドリーム	3FD	7,800	7,260
モールモール2	3FD	5,800	5,370
テグザー	3FD	6,800	6,330
ホットドッグ	3FD	6,800	6,330
ザ・ファイヤークリスタル	3FD	7,800	7,260
ザイダー・ユング編	3FD	7,800	7,260
ミュージアム2	3FD	8,800	8,190
トリビアQ	3FD	6,800	6,330
スーパーシンセ1	3FD	6,800	6,330
クリシエ	3FD	7,800	7,260
新竹取物語	3FD	9,800	9,070
囲碁百科	3FD	8,800	8,190
エキサイトバイク	3FD	6,800	6,330
レリクス	3FD	7,200	6,700
カレイドスコープ	3FD	9,800	9,070
F-15イーグル	3FD	5,800	5,370
ドルアーガの塔	3FD	6,000	5,550
ぺんぎん君WARS	3FD	6,800	6,330
新ベストナイン・プロ野球	3FD	7,800	7,260
フィザードリィ	3FD	9,800	9,070
アークス・ロード	3FD	7,800	7,260
ハイスクール・アドベンチャー	3FD	5,600	5,180
ディ・ドリーム	3FD	7,800	7,260
Mach7	3FD	5,800	5,370
ABYSS	3FD	5,800	5,370
ABYSS 帝王の涙	3FD	6,800	6,330
ロックンロール	3FD	6,900	6,420
大脱走	3FD	6,800	6,330
飛車	3FD	6,800	6,330
F2グランプリ	3FD	5,800	5,370
信長の野望	3FD	6,800	6,330
コリドール	3FD	6,800	6,330
団地妻の誘惑	3FD	6,800	6,330
ペナントレース	3FD	6,800	6,330
ダンジョン	3FD	7,200	6,700
オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか	3FD	7,800	7,260
フォーメーションZ	3FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	3FD	4,800	6,330
課外授業編	3FD	4,000	3,720

MZ1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ミステリーハウス/ウォーリー	QD	4,800	4,440
信長の野望	QD	5,800	5,370
ロードランナー	QD	5,200	4,810
エキサイト4人麻雀	QD	4,800	4,440
パックマン	QD	4,300	3,980
マッピー	QD	4,300	3,980
ギャラガ	QD	4,500	4,170
ラリーX	QD	4,300	3,980
グロブダー	QD	4,500	4,170
バーニンラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ハンバーガー	QD	4,300	3,980
ぱってんタヌキの冒険	QD	4,800	4,440
ドアドアMK2	QD	3,800	3,520
バトルシティー	QD	4,500	4,170
ゼクサス光速2000光年	QD	4,800	4,440
チャンピオンシップロードランナー	QD	5,000	4,630
ナイザー	QD	4,800	4,440

SOFT ARDEN

ドルアーガの塔	QD	4,800	4,440
惑星メフィウス	QD	4,800	4,440
サンダーフォース	QD	4,800	4,440
デゼニランド	QD	5,000	4,630
野球狂	QD	5,800	5,370
MILKY WAY	QD	4,800	4,440
任天堂のテニス	QD	5,800	5,370
ボイボス	QD	4,600	4,260
サラダの国のトマト姫	QD	5,800	5,370
フラッピー	QD	4,800	4,440
ジャン狂	QD	4,800	4,440
ディグダグ	QD	4,300	3,980
バルーンファイト	QD	5,800	5,370
3Dゴルフシミュレーション	QD	4,000	3,700
ザ・コックピット	QD	5,800	5,370
マジックファクトリー	QD	5,800	5,370

X-1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ギャラガ	T/B	3,800	3,520
ゼビウス(JOY)	T/B	5,900	5,460
ザナドウ	T/B	6,800	6,330
マクロス・カウント・ダウン	T/B	4,500	4,170
忍者くん	T/B	4,500	4,170
舞朧魔	T/B	4,200	3,890
バルーン・ファイト	T/B	4,000	3,700
アズテックX	T/B	4,800	4,440
オービット3	T/B	4,800	4,440
テグザー	T/B	5,800	5,370
棋太平	T/B	4,500	4,170
ファンタジアン	T/B	5,800	5,370
マカダム	T/B	4,800	4,440
暗黒城	T/B	3,800	3,520
ウィングマン	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,470
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
ブレインブレイカー	T/B	3,800	3,520
ハイドライド2	T/B	4,800	4,440
リザート	T/B	4,800	4,440
エキサイト・バイク	T/B	4,000	3,700
始皇帝	T/B	4,500	4,170
アメリカン・トラック	T/B	4,500	4,170
トリトーン	T/B	4,800	4,440
団地妻の誘惑	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
フリッキー	T/B	4,800	4,440
チャンピオン・プロレス	T/B	4,800	4,440
Z-ガンダム	T/B	4,800	4,440
ザイオン	T/B	5,800	5,370
ホットドッグ	T/B	4,800	4,440
ザ・ファイヤー・クリスタル	T/B	4,800	4,440
カレイシアス・ペルセウス	T/B	4,800	4,440
ZION	T/B	5,800	5,370
メーベル・マンション	T/B	3,200	2,960
名探偵ホームズ	T/B	3,200	2,960
コナン	T/B	4,800	4,440
オイルズヴェル	T/B	4,800	4,440
カレイドスコープ7万光年	T/B	4,800	4,440
カレイドスコープ発汗惑星	T/B	4,800	4,440
リザート	T/B	4,800	4,440
ウォーリー	T/B	4,800	4,440
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4,800	4,440
ミスターバンプ	T/B	4,800	4,440
テグザー	T/B	5,800	5,370
ランボー	T/B	5,800	5,370
アウトロイド	T/B	4,800	4,440
リグレス	T/B	4,800	4,440
ミスター・バンプ	T/B	4,800	4,470
アズテックX	5FD	6,800	6,330
ワールド・ゴルフ	5FD	5,800	5,370
テニス・フリーク	5FD	6,000	5,550
タッチ・ダウン	5FD	6,000	5,550
カレイドスコープ7万光年	5FD	6,200	5,770
カレイドスコープ発汗惑星	5FD	5,800	5,370
オペレーション・グレネード	5FD	6,800	6,330
聖女伝説	5FD	6,800	6,330
クルーズチェイサー・ブラスティー	5FD	7,900	7,350
アルファ	5FD	5,900	5,460
マカダム	5FD	6,800	6,330
ファンタジアン	5FD	7,300	6,790
コズミック・ソルジャー	5FD	7,800	7,260
ウォーリー	5FD	6,800	6,330
ミスター・バンプ	5FD	6,800	6,330
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
アウトロイド	5FD	5,800	5,370
アグレス	5FD	7,800	7,260
LAST WAR	5FD	7,500	6,980
フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
フリッキー	5FD	6,800	6,330
プロフェショナル麻雀T専	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
フェアリーズ・レジデンス	T/B	4,800	4,470
エリカ	T/B	4,800	4,470
天使達の午後	T/B	4,800	4,470
麻雀狂・将棋狂	T/B	5,800	5,400
パチンコ	T/B	4,500	4,190
チャンピオンシップロードランナー	T/B	4,800	4,470
森田和郎のオセロ	T/B	4,500	4,170
アルバトロス	T/B	5,800	5,370
スパイハス スパイ	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
ラグランジェL-2パートII	T/B	4,800	4,440
コスミック・ソルジャー	T/B	4,500	4,170
モールモール2	T/B	4,800	4,440
TAN TAN たぬき	T/B	4,800	4,440
シャッタード・フューチャー	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
聖女伝説	T/B	4,800	4,440
ブルー・スリー	T/B	4,800	4,440
ロードランナー	T/B	4,800	4,440
チャンピオンシップ・ロードランナ	T/B	4,800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4,800	4,440
デゼニーワールド	5FD	6,800	6,330
パックマン	5FD	5,800	5,370
ディグダグ	5FD	5,800	5,370
マッピー	5FD	5,800	5,370
ギャラガ	5FD	5,800	5,370
ゼビウス(JOY)	5FD	7,500	6,980
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
舞朧魔	5FD	7,500	6,980
爆走バギー一発野郎	5FD	6,200	5,770
マクロス・カウント・ダウン	5FD	6,500	6,050
ホットドッグ	5FD	6,800	6,330
忍者くん	5FD	6,500	6,050
リグラス	5FD	6,800	6,330
テグザー	5FD	6,800	6,330
棋太平	5FD	6,500	6,050
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,370
ブレインブレイカー	5FD	5,600	5,180
エキサイト・バイク	5FD	6,800	6,330
ハイドライドII	5FD	6,800	6,330
夢幻の心臓II	5FD	7,800	7,260
リザート	5FD	6,800	6,330
始皇帝	5FD	6,800	6,330
WILL T専	5FD	5,800	5,370
メルヘンヴェール1	5FD	7,900	7,350
アメリカン・トラック	5FD	6,800	6,330
トリトーン	5FD	6,800	6,330
団地妻の誘惑	5FD	6,800	6,330
ばってんタヌキの大冒険	5FD	6,900	6,420
新竹取物語	5FD	9,800	9,070
チャンピオン・プロレス	5FD	6,800	6,330
シオン	5FD	6,800	6,330
ペカサス	5FD	6,800	6,330
ロットロット	5FD	6,800	6,330
コナン	5FD	6,800	6,330
バルトラッド	5FD	7,800	7,260
モールモール2	5FD	5,800	5,370
シャッタード・フューチャー	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,370
スカーレット7	5FD	5,800	5,370
ラグランジュL-2 パート1	5FD	6,800	6,330
暗闇の視点	5FD	6,800	6,330
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
はーりぃふぉっくす	5FD	7,800	7,260
ハッピーフレット	5FD	6,800	6,330
フォーリィー T専	5FD	6,800	6,330
ジャン狂	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ	5FD	9,800	9,070
ABYSSII 帝王の涙	5FD	6,800	6,330
地獄の練習問題T専	5FD	7,800	7,260
信長の野望	5FD	6,800	6,330
ターボー2	5FD	5,800	5,370
カムイの剣	5FD	7,800	7,260
アズテックX	5FD	6,800	6,330
マイナー2049ER	5FD	6,800	6,330
ガンマー5	5FD	6,500	6,050
トリビアQ	5FD	6,800	6,330
ザイオン	5FD	6,800	6,330
デーモンクリスタル	5FD	6,200	5,770
バーニンラバーT専	5FD	6,000	5,550
グロブター T専	5FD	6,000	5,550
ハンバーガー	5FD	6,000	5,550
ラリーX	5FD	6,000	5,550
ギャラクシアン	5FD	5,800	5,370
ゼノン	5FD	5,800	5,370
インクポット	5FD	18,000	16,650
ザ・スクリーマー	5FD	7,200	6,700
アリオン	5FD	7,800	7,260
スパルタンX	5FD	4,800	4,440
TAN TAN たぬき	5FD	5,800	5,370
スカイ・スクレーパ	5FD	6,800	6,330
南海の標的	5FD	6,800	6,330
レリクス	5FD	7,200	6,700
スパイハズ スパイ	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
ホーバーアタック	5FD	5,800	5,370
リ・バース	5FD	7,800	7,260
オペレーション・グレネード	5FD	6,800	6,330
ジャイロダイン	5FD	6,800	6,330
ゴルゴ13	5FD	4,800	4,440
超人ロック	5FD	5,800	5,370
アレンジボール	5FD	4,800	4,440
インポッシブル・ミッション	5FD	6,800	6,330
スーパーマリオブラザーズ	5FD	6,800	6,330
オイルズ・ウエル	5FD	6,800	6,330
ドルアーガの塔	5FD	6,000	5,550
三国志	5FD	14,800	13,690
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,960
魔界王	5FD	5,800	5,370
オービットIII	5FD	6,900	6,390

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	ROM	4,500	4,170
マッピー	ROM	4,500	4,170
ギャラクシアン	ROM	4,500	4,170
ワープ＆ワープ	ROM	4,500	4,170
キング＆バルーン	ROM	4,500	4,170
ラリーX	ROM	4,500	4,170
ディグダグ	ROM	4,500	4,170
エクセリオン	ROM	4,500	4,170
ギャラガ	ROM	4,500	4,170
タンクバタリアン	ROM	4,500	4,170
ボスコニアン	ROM	4,500	4,170
ミニゴルフ	ROM	4,500	4,170
ハイドライド	ROM	5,800	5,370
ロードランナー2	ROM	5,800	5,370
ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
ぺんぎんくんウォーズ	ROM	5,800	5,370
ウォーロイド	ROM	5,800	5,370
ハイパーラリー	ROM	4,800	4,440
F16ファイティング・ファルコン	ROM	5,800	5,370
イーガー皇帝の逆襲	ROM	4,800	4,440
コナミのサッカー	ROM	4,800	4,440
グーニーズ	ROM	4,800	4,440
MSXワープロコナミEC700	ROM	34,800	32,190
ニャンニャンプロレス	ROM	5,800	5,370
スペランカ	ROM	4,900	4,540
トリトーン	ROM	5,800	5,370
ばってんタヌキの大冒険	ROM	5,800	5,370
グラディウス	ROM	4,900	4,540
クエスト	ROM	4,900	4,540
シティーコネクション	ROM	5,700	5,230
スカーレット7	ROM	4,800	4,440
ラビアン大奮戦	ROM	4,800	4,440
森田和郎のオセロ	ROM	4,900	4,540
軍人将棋(軍神マース)	ROM	4,800	4,440
パチンコ	ROM	4,800	4,440
人魚伝説	ROM	4,800	4,440
宇宙戦士はやぶさ	ROM	4,800	4,440
功夫太君	ROM	4,800	4,440
魔城伝説	ROM	4,800	4,440
ツインビー	ROM	4,800	4,440
ザ・ナック	ROM	4,900	4,540
ハングオン	ROM	4,900	4,540
ナイトシェード	ROM	5,700	5,280
飛車	ROM	5,200	4,810
アラモ	ROM	5,800	5,370
キングス・ナイト	ROM	4,900	4,540
フリッキー	ROM	4,400	4,070
モールモール2	ROM	5,800	5,370
はーりぃふぉっくす(雪の魔王)	ROM	5,900	5,460
ザ・キャッスル	ROM	5,800	5,370
忍者プリンセス	ROM	4,900	4,540
スカイギャルト	ROM	4,800	4,440
ベガサス	ROM	5,800	5,370
クルセーダー	ROM	4,900	4,540
アルバトロス	ROM+T/B	6,800	6,330
TZAグランプリライダー	ROM	5,800	5,370
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
団地妻の誘惑	T/B	4,800	4,440
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4,800	4,440
ちまちま	ROM	5,600	5,180
プロフェッショナル・麻雀	ROM	6,800	6,330
忍者くん	ROM	5,700	5,280
マクロス・カウント・ダウン	ROM	5,800	5,370
オウムのビビの大冒険	ROM	4,800	4,440
ナイト・ロアー	ROM	5,700	5,280
ゴジラくん	ROM	4,800	4,440
ランボー	ROM	5,800	5,370
ホールインワン・プロフェショナル	ROM	5,800	5,370
アメリカン・トラック	ROM	5,800	5,370
オイルズ・ウェル	ROM	5,900	5,460
クルセーダー	ROM	4,900	4,540
ブルー・スリー	ROM	5,900	5,460
王家の谷	ROM	4,800	4,440
ヴォルガード	ROM	5,800	5,370
コナミのテニス	ROM	4,800	4,440
コナミのサッカー	ROM	4,800	4,440
スカイジャガー	ROM	4,800	4,440
惑星メフィウス	T/B	4,800	4,440
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
テグザー	ROM	5,800	5,370
ハイスト	ROM	5,900	5,460
チャンピオン・ベルダー・ダッシュ	ROM	5,900	5,460
ダムバスター	ROM	4,900	4,540
ファランクス	T/B	3,800	3,520
ザース	T/B	4,800	4,440
ウィングマン	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,800	4,440
リザート	T/B	4,800	4,440

MZ2000/2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ハイドライド	T/B	4,800	4,440
棋太平	T/B	4,500	4,170
チャンピオン・プロレス	T/B	4,800	4,440
フリッキー	T/B	4,800	4,440
はーりぃふぉっくす	3FD	7,800	7,260
英雄伝説サーガー	3FD	9,800	9,070
マカダム	3FD	6,800	6,330
テグザー	3FD	6,800	6,330
メルヘン・ヴェール	3FD	6,800	6,330
ABYSS II帝王の涙	3FD	6,800	6,330
リザート	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
コズミック・ソルジャー	3FD	8,800	8,190
棋太平	3FD	7,000	6,510
トリトーン	3FD	6,800	6,330
ペンギンくん	3FD	6,800	6,330
ゼビウス(JOY付き)	3FD	8,800	8,190
ギャラガ	3FD	6,500	6,050
パックマン	3FD	6,500	6,050
ドルアーガの塔	3FD	6,800	6,330
マッピー	3FD	5,500	6,050
ウィザドリー	3FD	9,800	9,070
メルヘンヴェール1	3FD	7,900	7,350
夢幻の心臓2	3FD	8,800	8,190
ブラックオニキス	3FD	7,800	7,260
蒼き狼と白き牝鹿	3FD	8,800	8,190
信長の野望	3FD	7,800	7,260
ロードランナー	3FD	6,800	6,330
カレイドスコープ7万光年	3FD	9,800	9,070
プロフェショナル・麻雀	3FD	6,800	6,330
キング・フラッピー	3FD	6,800	6,330
バック・トゥ・ザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
地獄の練習問題	3FD	6,800	6,330
F2グランプリ	3FD	6,800	6,330
オービットIII	3FD	6,900	6,420
エキサイト・バイク	3FD	6,800	6,330
バルーンファイト	3FD	6,800	6,330
NOBO	3FD	6,800	6,330
DENGER BOX	3FD	5,800	5,370
リグラス	3FD	6,800	6,330
マーベラス	3FD	6,800	6,330
MILKY WAY	T/B	4,800	4,440
ゼビウス	3FD	6,800	6,330
デンジャーボックス	3FD	5,800	5,370
大脱走	3FD	6,800	6,330
レリクス	3FD	7,800	7,260
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,370
ホーバーアタック	3FD	5,800	5,370

MSXの必需品

16K拡張カートリッヂ(新品) (16Kパソコンを32Kにします)	7,800	6,200
サンヨーデータレコーダー		
PHC·DR (新品)	12,800	8,500
PHC·DR II(新品)	12,800	9,800
NECデータレコーダー		
PC·DR312(新品)	13,800	9,980
PC·DR321(新品)	19,800	14,800

アスキージョイスティック (MSX、X-1、FM-77用)		¥ 8,800	7,920
和知スペシャルジョイスティック		¥ 4,500	3,800
—フロッピーブランクディスク—			
メモレックス5'2D	10枚入	¥ 8,500	3,800
メモレックス5'2DD	10枚入	¥10,000	
データライフ5'2D	10枚入	¥ 8,500	5,800
データライフ5'2DD	10枚入	¥10,000	
フジ 5'2DH	10枚入	¥16,000	9,600

尚一部のリストに発売予定日が延期になり、発送が遅れる場合がありますのでご了承の程、お願い致します。

注文方法

①御希望の商品を選んで下さい。
②注文書を添えて郵便局で現金書留を使って申し込んで下さい。
③申し込みをいただいた商品は約6日～8日位でお手元にお届けいたします。

—在庫に無いものに関してはお時間をいただく場合があります。—
リストに無いものは、お電話にてお問合せ下さい。

03-973-5578

営業時間、月～金、10:30～16:00

ソフトは、新作新製品の取扱いになりますので中古・新古は一切取扱いいたしておりません。

注文書

氏名

御住所

本体機種

商品名	割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー、500円 16Kはソフトと同じです。
郵送料を忘れずに御注文下さい。

送り先 〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です。
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNoで……03-987-7798

THIRDWAVE CORPORATION

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

電話一本でOK！全国どこでも秋葉原価格でお届けします。

秋葉原パソコン・ソフト・周辺機器専門店

本体から書籍まで何でも買い取ります！

8月20日(水)より サードウェーブ ショールームにて

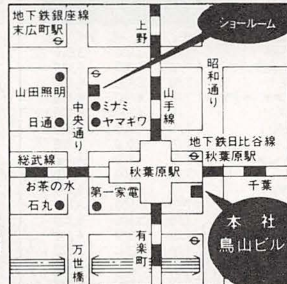
中古ゲームパソコン特別セール！

●本体お買い上げの方はもれなくゲームソフト2本プレゼント!!

同時開催 中古ソフト激安バーゲン！

ほんの一例

NEC PC-8801mkII FR/30	¥118,000より	富士通 FM77D2	¥79,000より
NEC PC-8801mkII SR/30	¥135,000より	富士通 FM-NEW7	¥29,000より
NEC PC-8801mkII/30	¥89,000より	シャープ CZ-800C	¥35,000より
NEC PC-8001mkII	¥29,000より	シャープ CZ-812C	¥48,000より
富士通 FM77AV2	¥98,000より	シャープ CZ-852C	¥98,000より



サードウェーブショールーム

〒101 東京都千代田区外神田4-4-2 山田ビル7F TEL.03(257)0490

営業時間／平日：A.M.10:30〜P.M.7:00(木曜定休) 日祝：A.M.10:00〜P.M.6:00

アクセサリー ディスケットも安いヨ！

大特価中古品コーナー

★本体		販売価格	シャープ	CZ-803C	¥42,000	ニデコ	NH-12D9	¥25,000
NEC	PC-6601	¥39,000	シャープ	CZ-811C	¥45,000	加賀電子	VISION1	¥18,000
NEC	PC-8001MK II	¥29,000	シャープ	CZ-852C	¥98,000	★プリンター		
NEC	PC-8801	¥42,000	シャープ	MZ-2000(GRAM付)	¥32,000	NEC	PC-8822	¥38,000
NEC	PC-8801MK II /30	¥89,000	シャープ	MZ-2000	¥29,000	NEC	PC-PR101	¥68,000
NEC	PC-8801MK II SR/20	¥120,000	シャープ	MZ-2200(IT02付)	¥35,000	NEC	PC-PR101T	¥58,000
NEC	PC-8801MK II SR/30	¥135,000	シャープ	MZ-2521	¥118,000	富士通	MB-27407	¥35,000
NEC	PC-8801MK II FR/30	¥123,000	★モニター			エプソン	MP-80K	¥24,000
NEC	PC-8801MK II MR	¥158,000	NEC	PC-KD852	¥59,000	セイコー	GP-500M	¥18,000
富士通	FM-7	¥30,000	NEC	PC-KD551	¥58,000	★ディスクドライブ		
富士通	FM-NEW7	¥31,000	富士通	MB-27343	¥28,000	NEC	PC-80S31	¥58,000
富士通	FM-77D2	¥79,000	富士通	MB-27331	¥60,000	NEC	PC-6031	¥29,000
富士通	FM-77L4	¥110,000	シャープ	CZ-800D	¥39,000	エプソン	TF-20(MZ)	¥57,000
富士通	FM-11BS	¥138,000	シャープ	14M141C	¥28,000	エプソン	TF-10(PC)	¥58,000
シャープ	CZ-800C	¥35,000	ニデコ	NH-14DE	¥25,000	ロジテック	LFD-550(PC)	¥55,000

★この他、各社パソコン、ワープロ、周辺機器の在庫多数ございます。尚、詳細な在庫状況・価格等は、直接お電話にておたずね下さい。

サードウェーブの安心システム

●代金は商品到着時でOK！
●全品整備済、保証書付
●低金利クレジット
月々¥3,000より60回払いまでOK！
●技術サポート体制完備
●クーリング・オフ制度有

■クーリング・オフ制度

万が一、到着した中古品がお気に召さない場合は、到着日より3日以内にご連絡下さい。商品の返品をお受けいたします。但し、返送料等はご負担願います。

お得な下取交換例

購入機種PC-8801MK II FR/30(新品)	
下取機種	追加金額
FM-7	+¥113,000
PC-8001MK II	+¥116,000
PC-8801	+¥116,000
PC-8801MK II 30	+¥69,000

購入機種 CZ-822C (新品)	
下取機種	追加金額
FM-7	+¥65,000
PC-8001MK II	+¥70,000
PC-8801	+¥70,000
CZ-800C(G-RAM付)	+¥67,000

購入機種 FM-77AV2 (新品)	
下取機種	追加金額
FM-7	+¥89,000
PC-8001MK II	+¥90,000
PC-8801	+¥90,000
CZ-800C(G-RAM付)	+¥91,000

購入機種 PC-8801MK II 30(中古品)	
下取機種	追加金額
FM-7	+¥72,000
PC-8001MK II	+¥75,000
PC-8801	+¥75,000
CZ-800C(G-RAM付)	+¥73,000

★追加金額は変動することがございます。詳しくはお電話でおたずね下さい。
尚、新製品、中古品については納期をご確認下さい。

〈下取交換・単純買取方法〉

●下取交換、単純買取いずれの場合も、お電話で無料査定を受けて下さい。
※取引の決定権はお客様にありますので、こちらから催促するようなことは、ございません。

●お取引きをお決めいただく場合は、査定有効期間中にお電話でご確認の上宅急便等で本社(鳥山ビル)宛に中古品をお送り下さい。
※発送の際は、あらかじめ付属していたマニュアル・ケーブル類・デモテープ、保証書等をお忘れになりませぬ様ご注意下さい。

●単純買取の場合は、中古品到着後検品の上、即ちに現金をお送りいたします。下取交換の場合は、中古品到着後検品の上、商品をお送りいたします。

〈ご注文・お支払い方法〉

●代引き制度をご利用いただく場合。
電話にてご注文の際、代引き制度利用とお申し出下さい。ただちに商品を発送いたします。尚、代金は商品到着時にお支払い下さい。

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合。
電話にてご注文の上、当社宛にご送金下さい。ご入金後、即ちに商品を発送いたします。
振込先：三和銀行新橋支店 当座322371

●クレジットをご利用いただく場合。
便利な、分割払いもご利用になれます。詳しくは、お電話でご説明いたします。(但し、18歳未満の方は、ご両親を通してお願いします。)

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

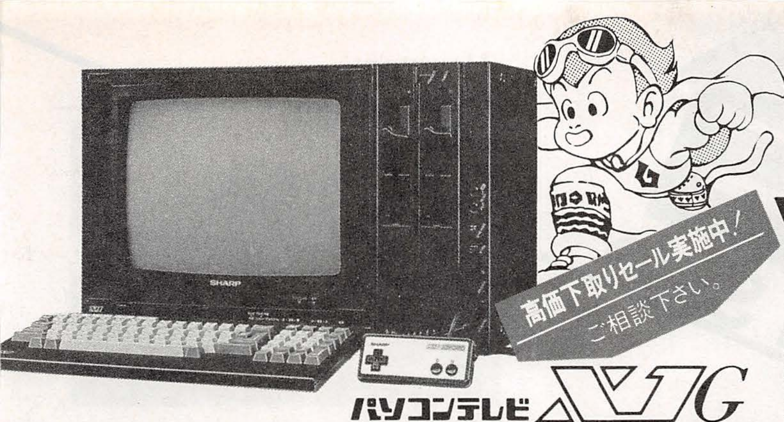
人とコンピューターの間に

(株)サードウェーブ

☎03(257)0460

AM10:30〜PM7:00(日曜・祭日定休)

本社：〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21 鳥山ビル



◉X1Gモデル10(CZ-820)+KD-251K……………………￥84,800
◉X1Gモデル30(CZ-822)+KD-251K……………………￥124,800

■X1ターボM40(本体/5インチFD2台付)
　＋高精細度カラーモニター…￥145,000
■X1ターボM40(本体/5インチFD2台付)
　…………………　→下取り分＋￥98,000

MZ-2000➡MZ-2521下取り交換大セール！

スーパーMZ(MZ-2521)￥198,000＋ フリーコール(通信ソフト)￥6,800＋MZ-8BT04(システムプログラム)￥25,000
㊣￥229,800→￥125,000

周辺機器の新製品！

- ◉熱転写カラープリンタ(CZ-8PC1)‥￥69,800→￥59,300
- ◉ドットプリンタ(CZ-8PD3)…………￥59,800→￥50,800
- ◉ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)￥24,800→￥21,000
- ◉モデムユニット(CZ-8TM1)………￥29,800→￥25,300
- ◉システムスタンド…………………￥5,500→￥4,700

特価で選べる各種ディスプレイ＆TV

- 12型シャープカラー(MZ、CZシリーズ使用可/4050) ㊣￥168,000→ ￥45,000
- シャープグリーンモニター(1D04)(2000) ￥15,000
- グリーンモニターMD-12P1(4050) ㊣￥39,800→ ￥28,000
- シャープCU-14H2(14インチ)(4050) ターボII、MZ-2500、PC-9801/8801シリーズ使用可 ㊣￥99,800→ ￥55,000
- シャープMZ-1D10(4050)(モノクロ) ㊣￥41,800→ ￥28,000
- 新発売.!! シャープCU-14G ㊣￥49,800→？
- シャープMZ-1D22(4050) 2500用モニター(14インチ) ㊣￥108,000→ ￥69,800
- 富士通 ゼネラルDM-405(14インチ)(最大4096色対応)(アナログ21P、MSX使用可 8PRGB両用)(2000文字) ㊣ 67,800→ ￥38,500
- シャープCU-14A2(カラー4050/アナログ デジタルRGB) ㊣￥99,800→ ￥69,800
- 20インチ(RGB2000文字) 20M-202C ㊣￥175,000→ ￥48,000

ディスプレイTV

- NEC PC-TV452(15インチ)(4050) ㊣￥128,000→￥96,000
- CZ-811D(14インチ)(2000) ㊣￥89,800→ ￥55,000
- 東芝ディスプレイTV 14V20F(RGBビデオ端子付) ㊣ 99,800→ ￥49,800
- シャープCZ-855D ㊣￥119,800→ 大特価

MZ-1500(ゲームソフト3本付)￥103,800→￥39,800
■MZ-2200……………………￥128,000→￥32,000

※16ビットボード・キット MZ-1M01・漢字ROM付(MZ-2000/2200用)……………… 超特価￥20,000

- ●シャープMZ-2000/2200/3500用キーボード…￥10,000
- ●CZ-81P(X1C用カラープロッタープリンタ)￥34,800→￥10,000
- ●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)…￥14,800→￥12,600
- ●CZ-502F(2ドライブフロッピー)…￥99,800→￥79,500
- ●MZ-1F07(ミニフロッピー)…………￥158,000→￥98,000
- ●CZ-300F(X1用1ドライブ、3"フロッピー)￥79,800→￥39,800
- ●CZ-82F(CZ-802C増設用ドライブ)￥59,800→￥25,000
- ●CZ-8DT(デジタルテロッパー)…￥89,800→ 大特価
- ●CZ-8DT2(パーソナルテロッパ)…￥44,800→￥38,100
- ●CZ-8EP(X1拡張ポート)…………￥11,800→￥10,000
- ●CZ-8VC(RFコンバーター)………￥15,800→￥13,400
- ●CZ-81EB(X1用拡張I/Oボックス)…￥29,800→￥23,800
- ●CZ-8BK2(漢字ROM)……………￥19,800→￥16,800
- ●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)…￥25,800→￥21,900
- ●CZ-8BK4(第2水準ROM)…………￥6,800→￥5,800
- ●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)￥19,800→￥16,800
- ●CZ-52F(X1モデル20増設フロッピー)￥34,800→￥29,600
- ●CZ-8PD2(ドットプリンター80桁)￥79,800→￥29,500
- ●MZ-1P17(ケーブル付)……………￥86,600→￥69,800
- ●CZ-8BV1(カラーイメージボード)‥￥39,800→￥33,800
- ●CZ-133SF(モデムターミナル/ボード・ソフト・ケーブル付)￥25,800→￥21,900
- ●シャープモデム(MZ-1X22)…………￥21,800→￥18,600
- ●シャープモデムホーン(MZ-1X19)￥98,000→￥64,800
- ●通信ソフトMZ-1500用(5Z013)…………………￥6,500
- ●通信ソフトMZ-2000/2200用(5Z052)……………￥7,000
- ●RS-232CカードMZ1E29(ケーブル付)……………￥15,200
- ●NM9400用第2水準漢字ROM………￥28,000→￥15,700

【お得なセット商品】

- ●X1Fモデル10+KD-251K(カラー)￥149,600→￥74,800
- ●X1Fモデル20+KD-251K……￥199,600→￥104,800
- ●X1ターボモデル10+KD-251K(14インチ/2000文字) ………………………￥227,800→￥99,000
- ●X1ターボモデル40(本体)……￥258,000→￥115,000
- ●X1ターボモデル40+CU-14D1(400、200ライン、自動切かえ)…………………￥366,000→￥184,800
- ●X1CS(CZ-803C)+KD-251K ￥179,600→￥64,800

この他にもシャープMZ、CZ周辺機器、シャープソフトが全て揃っています。
本誌発売時には、上記価格表より、さらにお求めやすい価格に変更されている場合があります。

全国通信販売

北海道から沖縄まで —— 信用をモットーに、よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★掲載製品は全て新品です。他に中古品も扱っております。★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

アイビット電子(株)

〒192 東京都八王子市北野町560-5
☎0426(45)3001〜3 FAX.0426-44-6002
《本社》☎03-545-0022 ●営業時間：10:00〜19:00
●定休日：日曜日 ●電話受付20:00迄可

※正価は発売時のメーカー標準価格です。

通信回線オープン！0426-44-6006(パスワードなし)※ご自由にどうぞ。あなたのアクセスお待ちしています。

都会派の一台 Urban Side



Uemura Information

NEC

PC-8801mkII MR

I-1 大容量の1Mバイト ベーシックシステム

PC-8801mkII/MR（本体）	¥238,000
14インチカラーCRT（4,050字、アナログRGB）	¥ 89,800
ブランクディスケット（5'2HD×10枚）	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥353,800

248,000円

6,900円×24回	ボ30,000円×4回
5,000円×36回	ボ20,000円×6回
4,100円×48回	ボ15,000円×8回
5,500円×60回	ボなし

I-2 あなたの有能な秘書 ワープロセット

PC-8801mkII/MR（本体）	¥238,000
14インチカラーCRT（4,050字、アナログRGB）	¥ 89,800
M-1024IIPX（第2水準ROM付）	¥119,800
ユーカラK2（ワープロソフト）	¥ 28,000
ブランクディスケット（5'2HD×10枚）	¥ 23,000
プリンターコード	¥ 3,900
定価合計	¥502,500

ウエムラ大特価

11,700円×24回	ボ40,000円×4回
7,700円×36回	ボ30,000円×6回
6,800円×48回	ボ20,000円×8回
8,500円×60回	ボなし

PC-8801mkII FR

I-3 低価格多機能モデル ベーシックシステム

PC-8801mkII FR/30	¥178,000
14インチカラーCRT（4,050字、アナログRGB）	¥ 89,800
ブランクディスケット（5'2D×10枚）	¥ 17,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥287,800

198,000円

6,200円×24回	ボ20,000円×4回
4,100円×36回	ボ15,000円×6回
3,600円×48回	ボ10,000円×8回
4,400円×60回	ボなし

I-4 低価格入門用 ワープロセット

PC-8801mkII FR/30	¥178,000
14インチカラーCRT（アナログRGB）	¥ 89,800
TR-24（ケーブル付）	¥ 73,700
ユーカラK2（ワープロソフト）	¥ 18,000
ブランクディスケット（5'2D×10枚）	¥ 17,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥379,500

ウエムラ大特価

13,300円×12回	ボ75,000円×2回
7,900円×24回	ボ35,000円×4回
9,500円×36回	ボなし
7,600円×48回	ボなし

SHARP

パソコンテレビ X1G

I-5 モデル10ベーシックシステム

X1G-10（CZ-820CE/B）	¥ 69,800
CU-14GE/B	¥ 49,800
定価合計	¥119,600

99,800円

12,400円×6回	ボ30,000円×1回
5,700円×12回	ボ20,000円×2回
3,100円×24回	ボ10,000円×4回
3,300円×36回	ボなし

I-6 モデル30ベーシックシステム

X1G/30（CZ-822CE/B）	¥118,000
CZ-820DE/B	¥ 79,800
ブランクディスケット（5'2D×10枚）	¥ 17,000
クリーニングディスケット	¥ 3,000
定価合計	¥217,800

169,000円

15,000円×10回	ボ30,000円×1回
12,000円×12回	ボ20,000円×2回
6,500円×24回	ボ10,000円×4回
5,600円×36回	ボなし

Super mz

I-7 ベーシックシステム

MZ-2521（本体）	¥198,000
14インチカラーCRT	¥108,000
ブランクディスケット（3.5'2DD×10枚）	¥ 17,500
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥326,500

215,000円

5,300円×24回	ボ30,000円×4回
3,800円×36回	ボ20,000円×6回
3,200円×48回	ボ15,000円×8回
4,800円×60回	ボなし

X1 turbo II

I-8 ベーシックシステム

CZ-856C（E/B）	¥178,000
15インチディスプレイテレビ	¥119,800
ブランクディスケット（5'2D×10枚）	¥ 17,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥317,800

215,000円

5,300円×24回	ボ30,000円×4回
3,800円×36回	ボ20,000円×6回
3,500円×48回	ボ15,000円×8回
5,100円×60回	ボなし

FM

FM77AV

I-9 ベーシックシステム

FM-77AV2（本体）	¥158,000
FMTV-151（CRT）	¥ 89,800
ブランクディスケット（3.5'2D×10枚）	¥ 13,500
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥264,300

180,000円

9,600円×12回	ボ40,000円×2回
5,300円×24回	ボ20,000円×4回
3,500円×36回	ボ15,000円×6回
4,800円×48回	ボなし

I-10 ワープロセット

FM-77AV2（本体）	¥158,000
FMTV-151（CRT）	¥ 89,800
FM-PR201（カラー熱転写、コード付）	¥ 86,600
ワープロ君（ソフト）	¥ 18,000
ブランクディスケット（3.5'2D×10枚）	¥ 13,500
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥368,900

276,000円

8,300円×24回	ボ30,000円×4回
5,900円×36回	ボ20,000円×6回
4,800円×48回	ボ15,000円×8回
6,200円×60回	ボなし

周辺機器

I-11 コンピュータ通信用モデム

センチュリープランニングCM-300

自動発着信可、300ボーレート全二重

（PC-9801用オリジナルターミナルソフト付）

定価 ¥24,800

ウエムラ㊙特価

I-12 コンピュータ通信用モデム

アイワ MODEM PV-2123

1200ボーレート半二重

300ボーレート全二重、切替式

定価 ¥29,800

ウエムラ㊙特価

★初回金に端数がプラスされます。

CALL U・A-NET公開

PHONE 0465(22)3591

一般会員募集中

入会無料

美麗会員カード

Super MZ Club

小田原マイコンプラザ

パソコン通信ステーション

公開 ID パスワード

● No.4 "UA-K"

● No.5 "UA-A"

君のもってるファミコンソフト・ハード高く買います。

（届くまで10日〜14日ぐらいみて下さい。）

ファムとよぼうファミリーメイト！

中古ソフトがファムに着きしだい、現金を送ります。

ファミコンソフトを売りたい人

必ず5本以上（ただし全部ちがうソフト）まとめて送って下さい。尚、買取値段は下の表のとおりです。（買取値段は毎月変わります。お気をつけ下さい。）



注意

●中古ソフトはなるべく箱、説明書をつけて下さい。ただし箱、説明書なしでもかまいません。

●ファミリーメイトにソフトを送るときの送料は、お客様が負担して下さい。ただし、ファミリーメイトから、現金を送るときの送料は、当社が負担いたします。

ハード買取価格表

NEC	PC-8001MKII	¥15,000〜¥20,000
NEC	PC-8801	¥15,000〜¥25,000
NEC	PC-8801MKII/30	¥60,000〜¥70,000
NEC	PC-8801MKIISR/30	¥102,000〜¥112,000
NEC	PC-8801MKIIFR/30	¥92,000〜¥102,000
富士通	FM-NEW7	¥15,000〜¥20,000
富士通	FM-77D2	¥50,000〜¥60,000
富士通	FM-77L4	¥65,000〜¥75,000
シャープ	MZ-1500	¥10,000〜¥15,000
シャープ	CZ-852C	¥60,000〜¥70,000

ソフト買取価格表

※買取価格は毎月変わります。

買取価格 ¥1,900
じゃじゃ丸君の大冒険
ガンダム ホットスクランブル
六三四の剣
がんばれゴエモン！ からくり道中
北斗の拳
コスモジェネシス
テラクレスタ
ASO
ソロモンの鍵
魔界村
ドラゴンクエスト

買取価格 ¥1,600
スターソルジャー
スーパーマリオブラザーズ

買取価格 ¥1,500
スカイキッド
ワルキューレの冒険
影の伝説
ゲゲゲの鬼太郎
東海道五十三次
スクーン
マイティボンジャック

買取価格 ¥1,400
バベルの塔
ビーウィング
アトランチスの謎
ディグダグ 2
4人打ち麻雀

買取価格 ¥1,200
グーニーズ
ポートピア連続殺人事件
オバケのQ太郎
スーパーチャイニーズ
麻雀
ゴルフ
テニス

買取価格 ¥1,000
グラディウス
サーカスチャーリー
本将棋
ベースボール
忍者ハットリ君
パチコン

買取価格 ¥800
チョップリフター
スパイ vs スパイ
ソンソン
タッグチームプロレスリング
シティコネクション

買取価格 ¥600
アーガス
セクロス
バードウィーク
ハイドライドスペシャル
ジャイロダイン
マグマックス
バーガータイム
ツインビー
ペンギン君WARS
忍者じゃじゃ丸君
レッキングクルー
バイナリイランド
10ヤードファイト
ルナーボール
ドアドア
サッカー
ブーヤン
エレベーターアクション
おにゃんこTOWN

買取価格 ¥500
バルトロン
アイスクライマー
フラッピー
ギャラガ

買取価格 ¥400
ボンバーマン
いっき
忍者くん
けっきょく南極大冒険
五目ならべ
スペースインベーダー

買取価格 ¥300
カラテカ
スターライター
ボコスカウォーズ
頭脳戦艦ガル
バトルシティ
マクロス
ロードファイター
ダウボーイ
スパルタンX
ディグダグ
スターフォース
チャレンジャー
ルート16ターボ
F1レース
マリオブラザーズ
パックマン
マッピー
ワープマン
ゼビウス
ナッツ＆ミルク

買取価格 ¥200
スペランカー
ドルアーガの塔
ロットロット
バルーンファイト
ハイパースポーツ
ロードランナー
スーパーアラビアン
ドンキーコングJrの算数遊び
ドンキーコング
ドンキーコングJr
ドンキーコング3
マッハライダー
バックランド
ウォルガード2
1942
アストロ ロボ ササ
テグザー
キン肉マン
スカイデストロイヤー
ゲイモス
フィールドコンバット
エグゼドエグゼス
アーバンチャンピオン
イーアルカンフー
ジッピーレース
チャンピオンシップロードランナー
フォーメーションZ
エクセリオン
ハイパーオリンピック
ちゃっくんぽっぷ
フロントライン
エキサイトバイク
デビルワールド
クルクルランド
ギャラクシアン
ピンボール
ポパイの英語遊び
ポパイ
バンゲリングベイ

買取不可
ワイルドガンマン
ホーガンズアレイ
ダックハント

（この買取値段は'86年9月5日までに発送されたものに限ります。）

送り方 申込書とソフト（あるいはハード）をいっしょに宅急便か郵便で送って下さい。※ソフト（ハード）はなるべくじょうぶなダンボール箱などに入れてこわれない様注意して下さい

送り先 〒101東京都千代田区神田佐久間町4-6 東邦センタービル301 ファミリーメイト「ファミコンソフト係」

●中古ソフトが5本以上ない場合など、きまりをまもられていない時は、ソフトを送り返すことがあります。ご注意下さい。

※申込書がない人は自分で作って下さい。
自分で作った時は、マイコンベーシック9月号と書いて下さい。

FAM ファミリーメイト

〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 東邦センタービル301
TEL.03(862)9184

ぜったいに得する ファミコン情報テレフォン 03(862)9190

買取申込書

ふりがな 名前	年令 オ
住所（〒　－　）	
電話 市外局番（　　）	学校名

今ほしい新品ソフト

NO.1	NO.2	NO.3
メーカー	メーカー	メーカー
ソフト名	ソフト名	ソフト名

マイコンベーシックマガジン9月号

テレビゲームから目を守る

新発売記念キャンペーン

●先着100名様に限り半額で販売いたします。

●送料400円別途いただきます。（二個以上注文の場合送料無料）

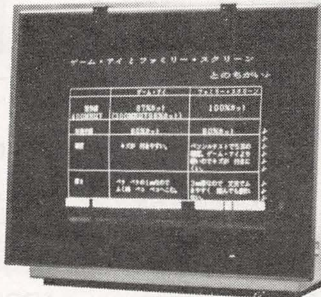
●商品到着後7日以内なら返品できます。返送料は申込者負担でお願いいたします。

14・15型用……小売価格￥8,000→新発売記念価格￥4,000

16・17型用……小売価格￥10,000→新発売記念価格￥5,000

18・19型用……小売価格￥11,000→新発売記念価格￥5,500

20・21型用……小売価格￥13,000→新発売記念価格￥6,500

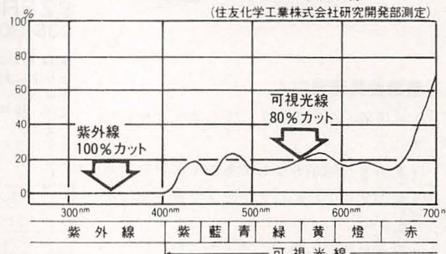




素材は住友化学工業のGS303（㋖K6718.許可No.784020）を使用しております。

★目に有害な紫外線100%カット
★目に有害度の強い可視光線も約80%カット
★近距離でも目が疲れないブラック・スモーク採用
★ギラギラやチラツキをおさえ、見やすい美しい画面
★TVフィルターF・Sは、脱着ワンタッチ!!

TVフィルターFS光線透過率曲線
（住友化学工業株式会社研究開発部測定）



＊お申し込みは、電話、または、住所・氏名・TEL・ご希望の型を明記の上、ハガキでお願い致します。

06-303-4152（GS303ヲ ヨイコニ）サンクレスト・ジャパンまで

〒577 大阪府東大阪市柏田西1丁目9―15　受付時間／午前9時～午後7時　日曜日・祭日は定休日。

僕の部屋ゲームセンターになっちゃった。

ゲームコーナーで使った

中古基板・中古テーブル売ります。

君もプロのゲームプレーヤーに!!

任天堂

ファミリーコンピューター買取ります。￥10,000で

●ファミコン売りたい方、すぐお電話下さい。現金でお支払いいたします。
●資料請求は、60円切手1枚同封のうえ、住所、電話番号を明記して、お申し込み下さい。
●注文は現金書留で、送料を加えてお送り下さい。尚送料は地方により異りますので、電話で確認して下さい。



完全アフターサービス付

★基板在庫1,000枚
★全品純正品
★専用ハーネス、遊び方カード付き。
★品質保障付（3ヶ月）
★各種部品取扱います。

14インチテーブル／20,000円

（モニター回転できるので、タテ画面、ヨコ画面両方に対応できます。1レバー2ボタン付）

●電源を入れるだけですぐ使えます。

Green House

お問合せは　〒420 静岡市東千代田1-7-8

0542(63)6720

お申し込みは今すぐ、お電話か下記の申込書で！

日本一 NOVA情報機器(株)

日本一の品揃え

日本一の大特価

在庫豊富

電話は今すぐ

東京本社 ☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202
福岡 ☎092-471-7474

NECパーソナルコンピュータPC-8800シリーズ

PC-8801mkII FR 超特価 電話1本即納！



NEC PC8801mKIIFR/30…￥178,000
本体特価…………￥160,200
SHARP CU-14A2…………￥ 99,800
スーパー春望…………￥ 38,000

定価合計 ￥312,600

特価 220,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以後
24	0	11,300	10,700×23
36	0	8,100	7,500×35

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-9801 UV2

NEC PC9801UV2………￥318,000
SHARP CU-14A2(4050文字 アナログ/デジタルRGB)￥99,800

定価合計 ￥417,800 ㊙特価

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以後
48	0	10,400	7,800×47
60	0	7,900	6,600×59

JUST MY SIZE

2000文字カラーディスプレイセット 注番C-2

NEC PC8801mKIIFR/30…￥178,000
本体特価…………￥160,200
SANYO CMT145F………￥64,800
アナログRGBケーブル………￥6,800

定価合計 ￥249,600

特価 179,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以後
24	0	9,330	8,700×23
36	0	6,670	6,100×35

4050文字カラーディスプレイセット 注番C-3

NEC PC8801mKIIFR/30…￥178,000
本体特価…………￥160,200
SHARP CU-14A2…………￥99,800

定価合計 ￥277,800

特価 193,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以後
36	0	9,890	6,500×35
48	0	6,500	5,200×47

わずかな差額でグレードアップ。日本一の高額下取。

お手持のパソコンを、高額下取、どこよりも安い差額で、人気の新製品、上位機種へグレードアップ

下取機 X1Fmodel 20　下取差額 わずか39,500円
購入機種 SHARP X1G Model 30

下取機種	下取差額
X1ターボ10	47,500円
X1Fmodel 10	57,500円
X1C	61,500円



下取機 PC9801F2　下取差額 わずか97,000円
購入機種 NEC PC-9801 UV2

下取機種	下取差額
PC9801U2	107,000円
PC8801mkII SR/30	152,000円
PC8801mkII/30	167,000円

下取機 FMnew 7　下取差額 わずか93,000円
購入機種 富士通 FM77 AV2

下取機種	下取差額
FM-7	96,000円
FM77D2	65,000円
FM77L2	53,000円



下取機 PC8801mkII SR/30　下取差額 わずか43,000円
購入機種 NEC PC-8801mkII FR/30

下取機種	下取差額
PC8801mkII/30	59,800円
PC8801mkII/20	78,000円
PC8801mkII/10	98,000円

購入機種 PC-8801mkII MR

下取機種	下取差額
PC8801mkII SR/30	85,000円
PC8801mkII/30	105,000円
PC8801mkII/20	123,000円

購入機種 PC-8801mkII FR/20

下取機種	下取差額
PC8801mkII/20	56,000円
PC8801mkII/10	73,000円
PC8001mkII SR	85,000円

購入機種 PC-9801VM2

下取機種	下取差額
PC9801F2	143,000円
PC8801mkII SR/30	208,000円
PC8801mkII/30	223,000円

今あなたのお持ちのワープロを新機種へリフレッシュ！(英・和文タイプライターは応相談)

東芝 JW-50FII ￥128,000　★下取差額 70,400円

サンヨー SWP-M21 ￥118,000　★下取差額 74,500円

NEC PWP-50E ￥148,000　★下取差額 98,000円

ご注文・お支払い方法

申込み用紙送り先：〒105
港区西新橋1-19-6桔梗備前ビル404

お申込みは今すぐお電話か下記の商品申込み用紙にご記入の上お送り下さい。

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。
中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品全てOK。
あなたのニーズに全てお応えいたします。

● 現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認下さい)
電話か、下記の商品申込み書にご記入の上お送り下さい。ご入金後ただちに商品を発送致します。
振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金 4808732 ノバ情報機器㈱
● 代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送致します。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。
● クレジットをご利用いただく場合
1～60回までご予算に合せたクレジットがご利用になれます。電話でお申しつけください。

キリトリ線

商品申込用紙　送料は地域によって多少異なります　現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります　昭和　年　月　日

注文No.	お支払方法	現金・クレジット	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
品名			TEL		生年月日	

当社オリジナル・アイデアデスク徒歩0分渋谷駅前店展示中！ご来店下さい。

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

全国通信販売

パソコンデスク ラインナップ

あなたのアイデア次第・組立自由

注文番号B－101 PF－6

パソコンフリーデスク

定価￥29,800
発売記念特価 ￥22,800

新製品 1台3役 これ1台で3タイプの組立ができます。

全機種対応

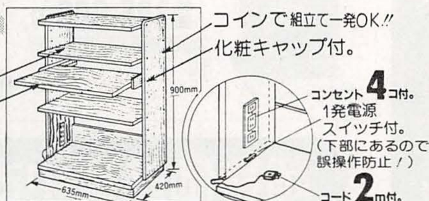






PF－6の特徴

- キーボードがラック内に収納できる引出し棚付
- 一発電源スイッチ付（コンセント4連）
- 高級木目調（ワインローズウッド）
- キャスター付（ストッパー付キャスター使用）
- コンパクトで場所をとらない
- 強化木材なので強度バツグン
- 棚の高さは自由自在、5段棚（20mm 間隔）
- 収納幅 595mm



新品 高級パソコンデスク

クレジットOK！

- 全機種対応
- 業務用として開発・設計
- 強度バツグン
- 移動自由（ストッパー付キャスター使用）

注文番号 B－102 PC－1



定価 ￥38,000
クレジット支払例 月々￥3,300×10回
600(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

注文番号 B－103 PC－2



定価 ￥49,000
クレジット支払例 月々￥3,700×12回
1200(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

注文番号 B－104 PC－3



定価 ￥42,000
クレジット支払例 月々￥3,200×12回
900(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で！

東京 本社受付 03(463)4501
大阪受付 06 (364) 1258
福岡受付 092 (751) 3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい

お申込み方法

- 今すぐ注文番号にて、お電話か下記の申込書に記入の上お送り下さい
- 下記の申込書にてご注文の場合は、申込書に記入の上代金を同封して現金書留にてお送り下さい　到着後3日前後で商品がお手元に届きます
- 合計金額が29,800円以上の商品は、クレジットでのお申込みもできますのでお電話にてお問合せ下さい

★ お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

●送り先／(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先／大和銀行渋谷支店 普 6400197


キリトリ線

社員・アルバイト募集中！
03(463)4455



《パソコンデスク申込書》昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

下記の商品を申し込みます。

ご購入商品		フリガナ / お名前		電話番号	
注文番号	特価				
	円	フリガナ / ご住所			
	円			生・年月・日	年　月　日

B 9月号　全国の販売店様へ　パソコンデスクの卸も行っておりますので、お気軽にお問い合せ下さい。TEL. 03-463-4612

日本マイコン流通センター

超人気機種

お電話一本！BIGに全国通信販売

NEC PC-8801mkIIFR・MR セット大特価

あなたに合ったセットをお選び下さい。



プロが薦めるNEC特選品セット　次のページにつづきます。

これは便利　頭金なし

日本マイコン流通センター らくらくクレジット

★ **月々 3,000円** より、お支払い金額自由組合せ。

★ **3回～60回** まで、お支払い回数。

★ **月々均等支払い** でも、**ボーナス併用支払い** でもOK！

★ **1ヶ月～5ヶ月後の一括お支払い** もできます。

★ **簡単クレジット** で、お申し込みカンタン。

PC-8801mkIIFR セット

注文番号 B－105 モデル30・純正モニターセット

PC-8801mkIIFR30
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)

合計定価 ~~¥267,900~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回	¥10,335	¥ 8,400

注文番号 B－106 モデル30・4050文字モニター激安セット

PC-8801mkIIFR30
4050文字高解像カラーモニター
生ディスケット10枚1箱

合計定価 ~~¥276,500~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回	¥8,570	¥8,000

注文番号 B－107 モデル30・フルセット

PC-8801mkIIFR30
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)
スター TR24(ケーブル付24ドット漢字プリンタ)

合計定価 ~~¥344,100~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回	¥11,157	¥10,500

注文番号 B－108 モデル20・純正モニターセット

PC-8801mkIIFR20(ディスク1基付)
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)

合計定価 ~~¥237,800~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回	¥9,235	¥7,600

注文番号 B－109 モデル20・4050文字モニター激安セット

PC-8801mkIIFR20(ディスク1基付)
4050文字高解像カラーモニター
生ディスケット（10枚1箱）

合計定価 ~~¥246,500~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
20回	¥10,780	¥10,300

注文番号 B－110 モデル10・2000文字モニター激安セット

初心者におすすめ！

PC-8801mkIIFR10
2000文字カラーモニター
PC-DR312(データレコーダー)

合計定価 ~~¥172,400~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
20回	¥7,680	¥6,800

PC-8801mkIIMR セット

注文番号 B－111 MR・純正モニターセット

PC-8801mkIIMR
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)

合計定価 ~~¥327,800~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回	¥12,340	¥10300

注文番号 B－112 MR・4050文字モニター激安セット

PC-8801mkIIMR
4050文字高解像カラーモニター
生ディスケット（10枚1箱）

合計定価 ~~¥338,500~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回	¥10,332	¥ 9,900

注文番号 B－113 MR・ワープロセット

PC-8801mkIIMR
4050文字高解像カラーモニター
スター TR-24
（ケーブル付24ドット漢字プリンタ）
スーパー春望(人気ビジネスワープロ)
生ディスケット（10枚1箱）

合計定価 ~~¥437,100~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
36回	¥12,500	¥11,000

注文番号 B－114 MR・高級ワープロセット

PC-8801mkIIMR
PC-KD854
（純正4050文字カラーモニター）
ブラザー M-1024IIPX
（24ドット漢字プリンタ）
スーパー春望(人気ビジネスワープロ)
プリンターケーブル
生ディスケット（10枚1箱）

合計定価 ~~¥474,400~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
48回	¥13,390	¥10,000

★お申し込みは今すぐ、お電話か次ページ申込書で！

次ページ申込書

日本マイコン流通センター

東京本社受付 03(463)4501
大阪受付 06 (364)1258
福岡受付 092 (751)3901

(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先/大和銀行渋谷支店普6400197

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい

大特価

新製品・超人気パソコンが勢揃い



全国どこでも即、お届け!

全国オンライン・完全アフターサービス・保証付

お支払いはボーナス併用払いで月々3000円からでもOK!

NEC PC-9801VM2 セット



注文番号 B-115 本体・純正モニターセット

PC-9801VM2
PC-KD854 純正4050文字カラーモニター)
合計定価 ~~¥504,800~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
48回	¥12,080	¥10,000

NEC PC-9801UV2 セット

NECパーソナルコンピュータPC-9800シリーズ



新登場

注文番号 B-116 本体・純正モニターセット

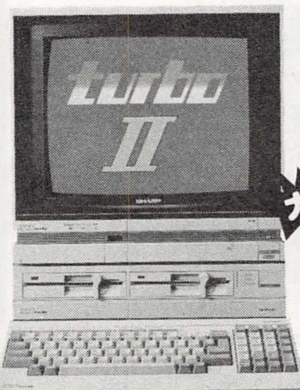
PC-9801UV2
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)
合計定価 ~~¥407,800~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
36回	¥12,500	¥11,000

SHARP X1 turbo II



注文番号 B-117 本体・純正ディスプレイセット

シャープ CZ-856C(本体)
シャープ CZ-855D(15型純正モニター)
合計定価 ~~¥297,800~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回	¥11,435	¥ 9,200

注文番号 B-118 本体・ディスプレイ格安セット

シャープCZ-856C(本体)
4000文字高解像カラーモニター
合計定価 ~~¥277,800~~

特価 ¥188,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥10,240	¥ 9,200
36回	¥ 7,500	¥ 6,500
48回	¥ 6,580	¥ 5,100

注文番号 B-119 National FS-4000 MSX 64K

ワープロ・パソコン

テレビにつなげるだけで ゲームからワープロまで

定価 ~~¥106,000~~

ズバリ54%引

超特価 ¥49,800

半額以下!



- ワープロとしてMSX パソコンとしても使える
- カートリッジ・テープに文章を保存可能 ● 2スロットル
- 英文ワープロも装備 ● 漢字プリンタ内蔵
- そのままテレビにつなげます(ケーブル付)

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
18回	¥4,070	¥3,100

夏休み レッドサマーバーゲン!

注文番号 B-120 Logitec LFD-550IIFM

FM-7/NEW7/8シリーズ対応

LFD-550IIFM
インターフェース
システムディスク
合計定価 ~~¥115,800~~

ナント36%引

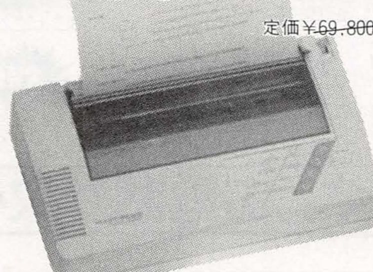
特価 ¥74,800

- 5インチ2Dミニフロッピーディスク 2ドライブ

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
10回	¥8,632	¥8,100
20回	¥5,068	¥4,300
30回	¥3,882	¥3,000

注文番号 B-121 NEC PC-PR405



定価 ~~¥69,800~~

特価 ¥44,800

- PC-8801・9801シリーズ用 熱転写漢字プリンター

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,988	¥7,900
15回	¥3,976	¥3,300

注文番号 B-122 富士通 FM77AV



FM-77AV2(本体・ドライブ2基付)
FM-TV151(カラー純正ディスプレイ)
合計定価 ~~¥247,000~~

特価 ¥184,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,064	¥ 9,000
36回	¥ 7,000	¥ 6,400
48回	¥ 7,088	¥ 5,000

★お申し込みは今すぐ、お電話か右ページ申込書で!

徒歩0分 渋谷駅前店にて展示中! ぜひご来店下さい。

月々3,000円より

日本マイコン流通センター

全品保証付

お電話一本で

頭金なし

簡単クレジット

テレホンショッピング！

お申込は今すぐお電話か下記の申込書でOK！

日本全国どこでも特価でお届け

今話題の新製品が全国どこでも超特価でお届け！

SHARP パソコンテレビ X1G

小型コンポサイズ タテ・ヨコ自在だから組合せ自由

ジョイカード付

FM音源対応

注文番号 B－123 モデル30・純正ディスプレイセット

CZ-822C（本体・ディスクドライブ2基付）
CZ-820D（純正テレビ機能付ディスプレイ）

合計定価 ~~¥197,800~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥9,220	¥7,500
36回	¥7,000	¥5,300
48回	¥4,340	¥4,200

注文番号 B－125 モデル10・純正ディスプレイセット

CZ-820C（本体・カセットレコーダ内蔵）
CZ-820D（純正テレビ機能付ディスプレイ）

合計定価 ~~¥149,600~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥6,960	¥5,700
36回	¥6,250	¥4,000
48回	¥7,570	¥3,100

注文番号 B－124 モデル30・格安ディスプレイセット

CZ-822C（本体・ディスクドライブ2基付）
CU-14G（純正2000文字カラーディスプレイ）

合計定価 ~~¥167,800~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥8,264	¥6,300
36回	¥4,750	¥4,500
48回	¥5,538	¥3,500

注文番号 B－126 モデル10・格安ディスプレイセット

CZ-820C（本体・カセットレコーダ内蔵）
CU-14G（純正2000文字カラーディスプレイ）

合計定価 ~~¥119,600~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,740	¥8,600
24回	¥5,120	¥4,600
36回	¥5,500	¥3,200

今がチャンス！ファミコンからMSXまでご奉仕！

注文番号 B－127

任天堂 ファミリーコンピュータ（人気ソフト5本付）

- 影の伝説
- ダッグチームプロレスリング
- ジャイロダイン
- アーガス
- バルトロン

特価 ¥32,800

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
12回	¥3,408	¥3,000

注文番号 B－128

任天堂 ファミコンディスク

ディスクソフト「スーパーマリオブラザーズ2」付

合計定価 ~~¥17,500~~

現金特価 ¥15,800

注文番号 B－129

Victor HC-80 MSX2

定価 ~~¥84,800~~

ズバリ半額！

- 話題のMSX2パソコン。今までのMSX用ソフトや周辺機器がそのまま使える。
- 表示能力、大幅にアップ。V-RAM128 KB、256色が一度に楽しめる。しかも2000文字表示で、そのまま御家庭のテレビにつなげます。（ケーブル付）

特価 ¥42,400

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,944	¥7,400
15回	¥4,088	¥3,100

お電話一本 クレジットOK

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で！

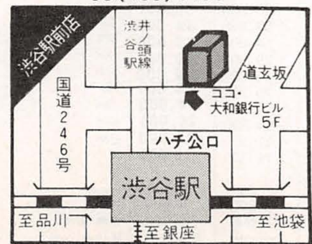
東京 本社受付 03（463）4501

大阪受付 06（364）1258
福岡受付 092（751）3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

●送り先／（株）日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先／大和銀行渋谷支店 普通6400197

社員・アルバイト募集中！
03（463）4455



★エレベーターは建物裏にあります。

お申込み方法

- ●今すぐお電話か下記のパソコン申込書に記入の上お送り下さい クレジットの手続きが済み次第5日前後で商品がお手元に届きます。
- ●現金一括払いの方は、下記の商品申込書にご記入の上、代金を同封して現金書留でお送り下さい。到着後3日前後で商品がお手元に届きます。
- ●人気商品については多少納期が遅れる場合があります
- ●クレジットの場合、学生・未青年の方は保護者の代理申込みになります。
- ●クレジットのお支払いは回数、ボーナス併用払いなどご自由に組み合せできますのでご相談下さい。

★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

《商品申込書》 昭和　年　月　日 日本マイコン流通センター御中

下記の商品を申し込みます			支払方法	クレジット：現金
ご購入商品			フリガナ お名前	電話番号
注文番号	特価	支払回数		
	円	回	フリガナ ご住所	
	円	回		生・年月・日　年　月　日　才

日本マイコン流通センター

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

中古マイコン在庫リスト

ハイクオリティ中古マイコン 在庫300台！

夏休み レッドサマーバーゲン！ お申し込みは今すぐお電話で！

注文番号B150 NEC PC-6001mkII（中古）
定価￥84,800
ズバリ81%引
現金特価 ￥16,800
●そのまま御家庭のテレビにつなげます(ケーブル付)

注文番号B151 NEC PC-6001（中古）
定価￥89,800
ズバリ90%引
現金特価 ￥9,800
●そのまま御家庭のテレビにつなげます(ケーブル付)

注文番号B152 SHARP パソコンテレビ X1D
CZ-802C(本体・中古)
定価￥198,000
ズバリ80%引
現金特価 ￥39,800

超お買得中古マイコン大バーゲン 全品保証付・リフレッシュ済、今すぐお電話下さい。

	定価(円)	特価(円)	備考
NEC・本体			
PC-9801UV2	318,000	239,000	2HD 3.5インチドライブ
PC-9801VM2	415,000	289,000	超人気機種
PC-9801VF2（新同）	348,000	244,000	
PC-9801M2	415,000	224,000	
PC-9801F2	398,000	169,000	3.5インチDISK2基付
PC-9801U2	298,000	189,000	
PC-9801	298,000	74,000	
PC-8801mkIIFR30	178,000	134,000	超人気機種
PC-8801mkIIMR	238,000	168,000	1Mバイト DISK付
PC-8801mkIISR30（新同）	258,000	138,000	
PC-8801mkII30	278,000	108,000	
PC-8801mkII20	228,000	82,000	
PC-8801mkII10	168,000	52,000	
PC-8801	228,000	34,800	名機PC-88
PC-8001mkII	123,000	28,000	
PC-8001	168,000	14,000	ロングベストセラー機
PC-6601SR	155,000	44,000	3.5インチDISK付
PC-6601	143,000	36,800	3.5インチDISK付
PC-6001mkIISR	89,800	29,000	
PC-6001mkII	84,800	16,800	
PC-6001	89,800	9,800	ミュージック機能付
PC-PR103	89,800	34,000	ドットプリンタ
PC-PR405	69,800	38,000	24ドット漢字プリンタ
シャープ・本体			
CZ-800C	155,000	34,000	X1
CZ-801C	119,800	39,800	X1C
CZ-802C	198,000	48,000	X1D 3.5インチDISK付
CZ-803C	42,000	42,000	X1C/S
CZ-811C	52,000	49,000	X1Fモデル10レコータ付
CZ-812C	139,800	59,800	X1F モデル20
CZ-850C	168,000	64,000	X1ターボ10 レコータ付
CZ-852C	278,000	108,000	X1ターボ30 ディスク付
MZ-1500	`89,800	28,000	クィックディスク付
MZ-2000	218,000	38,000	モニターレコータ内蔵
MZ-2200	147,800	29,800	専用レコータ付
MZ-711	79,800	14,000	
MZ-721	89,800	18,000	レコータ内蔵
各社・本体			
富士通 FM-7	128,000	29,800	
FM-NEW7	99,800	34,000	超人気機種
FM-77D2	228,000	79,800	
FM-77L2	193,000	98,000	
東芝 PA-7007	119,800	19,800	ハソヒア7
PA-7010	163,000	16,000	ハソヒア7MSX
PA-7012	163,000	18,000	ハソヒア T-BASIC
日立 MB-6891	198,000	19,800	レベル3マークII
MB-6892	118,000	22,000	レベル3マークV
カシオ FP-1100	128,000	19,800	
ソニー SMC-777	148,000	49,800	カラーハレット付
アップル APPLEIIc	248,000	98,000	DISK付
APPLE コンパチ	——	29,800	48K
APPLE DISKII	——	29,800	ドライブディスク
インターフィールド ライムライト	298,000	59,800	
エプソン・ディスク			
TF20	168,000	59,800	PC用DISK
TF10	129,800	64,800	PC用DISK
NEC・プリンター			
PC-6021	49,800	14,000	熱転写フリンター
PC-6022	39,800	16,000	フロッタフリンター
PC-PR401	39,800	19,800	熱転写フリンター
PC-PR406	99,800	66,000	カラー漢字フリンター
NK-3618-22	234,000	52,000	漢字フリンター
PC-PR104	148,000	64,800	24ドット漢字フリンター

	定価(円)	特価(円)	備考
NEC・プリンター			
PC-PR201H	378,000	194,000	シートフィーダ付
PC-8822	234,000	49,800	漢字プリンター 136桁
各社・プリンター			
シャープ MZ-1P06	234,000	67,000	漢字フリンター
MZ-1P04	228,000	39,800	
MZ-1P07	79,800	29,800	熱転写フリンター
CZ-80PK	123,000	39,800	X1用漢字フリンター
CZ-8PK2	128,000	49,800	X1用漢字フリンター
エプソン MP-130K	510,000	89,000	136桁 漢字フリンタ
MP-100II	192,800	49,800	136桁フリンタ
RP-80	79,800	29,800	グラフィックフリンタ
SP-80	56,800	32,000	
MP-80タイフII	148,000	22,000	
RP-80F/TIIK	139,000	36,000	漢字フリンター
ブラザー M-1009	59,800	21,800	MSX、PC対応フリンタ
HR-5	39,800	19,800	
精工舎 GP-700M	99,800	24,000	カラーフリンタ
GP-500M	49,800	19,800	
GP-250F	59,800	18,800	
GP-500F	49,800	19,800	
GP-550E	119,800	29,800	MZ-80B用フリンター
ナショナル KX-P1091N	79,800	34,800	PC,FM用プリンタ
ロジテック KP-1000	39,800	16,800	熱転写プリンタ
MSX			
富士通 FM-X	49,800	14,000	16K
サンヨー MPC-10	74,800	18,000	32K
MPC-10mkII	75,800	25,000	32K ライトヘン付
MPC-2	39,800	24,000	64K
MPC-5	54,800	12,000	16K
MPC-6	55,800	19,800	64K
ナショナル CF-3000	79,800	24,000	64K セハレート型
CF-2000	54,800	12,800	16K
CF-1200	43,800	15,800	16K
CF-2700	59,800	22,000	32K
ソニー HB-55	54,800	14,800	16K
HB-75	69,800	21,000	64K
HB-F500	128,000	99,800	MSX2 ディスク内蔵（新品）
HB-10	34,800	16,800	16K
東芝 HX-10DP	67,800	24,800	64K
HX-20	69,800	26,000	64K
HX-21	79,800	28,000	
HX-10S	55,800	21,000	16K
日立 MB-H1	62,800	12,800	32K
MB-H21（新同）	49,800	18,800	32K
MB-H25（新同）	34,800	19,800	JOYスティック付・32K
ビクター HC-6	64,800	19,800	32K
HC-30	36,800	16,000	16K
HC-60	64,800	19,800	32K
HC-80（新同）	89,800	39,800	64K MSX2
三菱 ML-F110	54,800	14,000	16K
ML-F120	64,800	19,800	32K
カシオ PV-16	29,800	9,800	16K
MX-10	19,800	9,800	16K
PV-7	29,800	8,800	8K
キャノン V-10	54,800	14,000	16K
V-20	64,800	26,000	64K
ヤマハ YIS-503	64,800	22,000	32K
任天堂 ファミリーベーシック HVC-007	14,800	6,800	
各社・データレコーダー			
富士通 MB27501	12,800	5,800	FM用
NEC PC-6082	19,800	6,800	PC用
サンヨー MR-33DR	12,800	6,200	全機種対応
各社データレコーダー激安市	——	3,800より	夏休みレッド大バーゲン

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを

特報1

高価下取・買取

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

日本マイコン流通センター

PC-9801F・M・VM、
PC-8801MKII30・SR30
とくに高く買います

全国通信下取販売・買取

特報2

ファミコン 本体・ソフト

買います！
売ります！

※ソフトは必ず５本以上でお願いします。
※故障品も買いますので、「故障」とはっきりお伝え下さい。

中古ソフト3000本とりそろえて　ナント980円より

注意　電話による中古ソフトのお問合せはできません。ぜひご来店下さい。

激安　中古ファミコンソフトのリストをもらおう！

今、60円切手２枚を下の住所、「ファミコンリスト係」へ送ると、①中古ファミコンソフトリスト②新作ソフト割引券③中古ソフトを売りたい人にお徳な、高価買取券がもらえます。

任天堂
ファミリーコンピュータ
ソフト２本付（中古）
現金特価 ¥14,800

渋谷駅前店
井ノ頭線
渋谷駅
国道246号
道玄坂
ココ・大和銀行ビル5F
ハチ公口
渋谷駅
至品川
至銀座
至池袋
★エレベーターは建物裏にあります。

●下取・売却・中古マイコンのお求めは今すぐお電話で!!

中古受付 03(463)4455 (ヨシココ)

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- 下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- 売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。

●送り先／(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先／大和銀行渋谷支店 普 6400197

激安 中古マイコン月々3,000円よりクレジットOK！ 全国通信販売OK！

キリトリセン

《無料見積申込書》 昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	

フリガナ お名前		ご住所 〒		TEL
購入予定日	年　月	職業	年令	購入方法　現金　クレジット

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。 Ⓑ9月号

ラストチャンス

夏休みプレゼントセール!!

ドラゴンバスター/ドルアーガの塔
スカイキッド
お買い上げの方全員にいずれか1個
ナムコットキャラクター・クーラーボトルプレゼント中!!

Cooler Bottle (500ml)

新発売

お申し込みは
お早めに!

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ　お支払いは9月からでOK!

テレホンショッピング



仙台(022) 224-5591

① SONY HiT BiT

MSX2 SONY PERSONAL COMPUTER

HB-F5

●MSXバージョン2のパソコン本体に、3.5インチFDDユニットをセットして特別限定で奉仕!!ご予約はお早めに!

MSX2パソコン + フロッピーディスクドライブ + ゲームソフト セット

品切れ間近か お申し込みはお早めに!!

●ソニーMSX2パソコン〈HB-F5〉¥84.800
●ソニー1DDフロッピーディスクドライブ〈HBD-50〉¥89.800
●ゲーム ソフト〈レイドック〉 ¥6.800
合計¥181.400を 現金特価89,800円

頭金なし 第1回目5,370円 月々3,500円×29回
お支払い合計……106,870円

② NEC テレビパソコン NEC Mr. PC PC-6601SR

品切れ間近か （レッドのみ）
お申し込みはお早めに!!

●日本語ワープロソフト標準装備 ●320KバイトFDD1ドライブ内蔵●カラフルな15色カラーグラフィックにリアルなFM音源シンセ内蔵●テレビとパソコンがいっしょになって楽しみ方まで新しい

●NEC〈PC-6601SR〉 ¥155.000
●NEC15型カラーディスプレイテレビ〈PC-TV151〉 ¥94.800
合計¥249.800を現金特価109,800円

頭金なし 第1回目6,860円 月々3,600円×35回
お支払い合計……132,860円

③ ビクター io AV PERSONAL COMPUTER HC-80 MSX2

●話題のMSX2パソコン。今までのMSX用ソフトや周辺機器がそのまま使える。
●表示能力、大幅にアップ。V-RAM 128KBだから、256色が一度に楽しめる。しかも2,000文字表示テレビに対応した80桁文字表示。

●ビクターMSX2パソコン〈HC-80〉 ¥84.800
●ROMソフト ¥4.900
合計¥89.700を現金特価49,800円

頭金なし 第1回目2,570円 月々2,400円×23回
お支払い合計……57,770円

④ SANYO WAVY 2

RAM64KBの大容量。システム拡張端子も豊富。8オクターブ・3重和音+効果音のサウンド機能。

●三洋MSXホームコンピュータ〈MPC-2〉 ¥39.800
●ROMソフト ¥4.900
合計¥44.700を
現金特価34,800円

頭金なし 第1回目3,280円 月々2,500円×14回
お支払い合計……38,280円

⑤ SONY HiT BiT MEZZO

MSX SONY PERSONAL COMPUTER

●手にしたその日から遊んで学べるパソコンHB-10。
●人気のゲーム"ロードランナー"が付属。通信添削でBASICも大丈夫!!

●ソニー遊んで学べるMSXパソコン〈HB-10〉 ¥34.800
●ゲームソフト〈ロードランナー〉付、通信添削でベーシックがわかる。

20台限定!!
現金特価 19,800円

受付時間 AM10:00▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも 無料配達/ご注文は 商品NOでどうぞ
低金利でお得な OAクレジット/手軽なクレジット 頭金なし
らくらくお支払い 長期60回払までOK!/ゆっくりお支払い 9月からのお支払いでOK!
クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい



パソコンの大型専門店
コンピュータ・中央

ELECTRIC & LIVING

エルタウン
庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・中町
郡山市中町7-15 ☎0249(22)7655

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
TAITO



美しい"霧姫"に災いが降りかかった。魔界より蘇った魔物達が闇の中から現れ、霧姫をさらっていってしまったのである。江戸城下に悪業の限りをつくした魔物達が、遂には美しい霧姫に魔手を伸ばしたのである。「霧姫を魔物どもの屋敷から助け出せ！」あわてふためいた城主は命知らずの侍達に命じたが、誰一人、生きて帰ってはこなかった。町の噂を聞き、屋敷に向かった二人の若者がいた。伊賀の忍者"影"である。



影の伝説の画面はテーブルゲーム用ですので、実際の画面とは異なります。

■影の伝説

定価 6,800円(5"FD版)
●X-1ターボ
定価 4,900円
●MSX(ROM版)

近日発売

史上最強の戦闘ヘリ、ジャイロダイン。――緊急発進！

西暦2000年。エイリアンと手を結んだS国は、世界征服のため秘密兵器を開発中だった。それを知った各国は、あらかじめ侵入させておいたスパイの救出と、S国の秘密兵器完成を阻止するため、最強のヘリコプター「ジャイロダイン」の緊急発進を決定した。戦いの最中に、次々と起こるミステリアスな現象。一刻も早く、アジアの某国に隠された敵巨大基地を破壊しろ。秘密兵器の完成は、もう間近に迫っている。S国の野望を打ち砕いて世界を救え！

GYRODINE™

■ジャイロダイン

定価 6,800円(5"2D)
●PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
●X-1シリーズ(X-1Fは不可)
定価 4,900円
●MSX(ROM版)



ジャイロダインの画面はテーブルゲーム用ですので、実際の画面とは異なります。

上へ、下への極秘任務。

いま、エレベーターは武器になった。

■エレベーターアクション



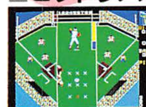
キミは腕利きのスパイだ！キミに課された使命は、敵のビルに忍び込み、赤いドアの部屋に隠された㊙書類を手に入れることにある。成功のカギは上下に動くエレベーターとエスカレーターを巧みにコントロールすることだ。成功を祈る！

定価 4,500円(カセット版)/定価 6,800円(5"FD版)●PC-8801シリーズ●X-1シリーズ●FM-7シリーズ 新発売 定価 4,900円●MSX(ROM版)

Zoomでせまる。

3Dタイプの新野球ゲーム。

■ビクトリアスナイン



タイトーならではの本格3Dゲーム。ピッチャーが投げるボールが、Zoomタッチで目の前に迫ります。三振か、ホームランか。ダイビングキャッチあり、クロスプレーありの、迫力あるプレイを存分に楽しめます。さあ、プレイボール！

定価4,500円(カセット版)/定価 7,500円(5"FD版)●PC-8801シリーズ●PC-9801 U2●FM-7シリーズ●PC-9801シリーズ●PC-6601シリーズ●X-1シリーズ●MZ-2200/2000シリーズ ※音声発生機種：「アウト」「セーフ」など、イロイロな声が飛び出します。●PC-8801mkIISR以上(ディスク版)●X-1ターボModel10(ディスク版)GRAM(CZ-8 BGR2)増設で可●X-1ターボModel 20、30、40(ディスク版) ●FM-77/77 L2/(ディスク版)→MB-28121又はMB28122増設で可●FM-77 L4(ディスク版)●PC-9801 U2

宇宙からの挑戦状

■スペースインベーダー/PartII



20××年、地球侵略の命を受けたインベーダー前線部隊が、地球へ到来した。無気味に響くインベーダーの足音は、地球壊滅への足音なのか？

定価 4,800円●MSX(ROM版)

■ちゃっくんぽっぷ



定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5"FD版)
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000シリーズ
●X-1シリーズ
●FM-7シリーズ
定価 3,800円
●PC-6001mkII(カセット版のみ)

■フロントライン

定価 4,500円(カセット版)/定価 7,500円(5"FD版) ●PC-9801シリーズ ※5"FD版は2D、2DD共用タイプです。●PC-8801シリーズ ●MZ-2200/2000シリーズ●X-1シリーズ●FM-7シリーズ 定価 3,800円●PC-6001mkII/6601(カセット版のみ) 定価 4,800円●MZ-1500(QD版)

■「スペースクルーザー」、「ワイルドウェスタン」

定価 4,500円(カセット版)定価 7,500円(5"FD版)●PC-8801シリーズ●MZ-2200/2000シリーズ●X-1シリーズ●FM-7シリーズ

■MSXで楽しむ、人気の「ちゃっくんぽっぷ」、「チョロQ」、「ザイゾログ」。好評発売中です。

定価各 4,800円●MSX(ROM版)

▲「フロントライン」「スペースクルーザー」「ワイルドウェスタン」の5"FD版をPC-88SR以上でお楽しみになる場合は、N-BASICモードでご使用ください。
※MSXは16KB以上の機種でお楽しみください。MSXはマイクロソフト社の商標です。

株式会社 ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03-(253)-0761㈹ FAX03-(253)-0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03-(251)-8061㈹
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料80円)雑誌18361-9